Ashot Akhverdian's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | GBA

game.exe

v02.127.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК

ФЕВРАЛЬСКИЙ

game.exe v02.127.2006



тема **Еще раз про любовь (2005-й наизнанку)**

издатель **C@C Computer Publishing Ltd.**

Еще раз про любовь 2005-Й НАИЗНАНКУ

ДЕСЯТЬ ПИСЕМ ОБ ЭТОМ: в прошлом году мы их хоронили — это было весело, но немного слишком; в этом — любим, любим такими, какие они есть, а не за графику или дизайн, и каждый раз это очень личная история; да-да, десять интимно-коллективных признаний от как никогда просветленного .EXE **ТОП-ТЫСЯЧА:** самые продаваемые игры-2005 на .EXE-территории — и о каждой хотя бы слово: нежное, стыдливое, нецензурное, единственное **КАК ЭТО БЫЛО:** тенденциозные, насквозь субъективные, но, как всегда, бьющие точно в солнечное сплетение индустрии-2005 персональные наветы, тенденции и номинации Маши, Скара, ОМХа и всех-всех-всех

ИД «Компьютерра»



http://www.computerra.ru

Onimusha 3: Demon Siege | Prince of Persia: The Two Thrones | Ex Machina | Far Cry Instincts | Spartan: Total Warrior | Магия крови

game.exe v02.127.2006

Frag Sibirsky's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | GBA

game.exe

v02.127.2006

Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



ФЕВРАЛЬСКИЙ

тема **Еще раз про любовь (2005-й наизнанку)**

издатель **C@C Computer Publishing Ltd.**

Еще раз **про любовь**

2005-Й НАИЗНАНКУ

ДЕСЯТЬ ПИСЕМ ОБ ЭТОМ: в прошлом году мы их хоронили — это было весело, но немного слишком; в этом — любим, любим такими, какие они есть, а не за графику или дизайн, и каждый раз это очень личная история; да-да, десять интимно-коллективных признаний от как никогда просветленного .EXE **ТОП-ТЫСЯЧА:** самые продаваемые игры-2005 на .EXE-территории — и о каждой хотя бы слово: нежное, стыдливое, нецензурное, единственное **КАК ЭТО БЫЛО:** тенденциозные, насквозь субъективные, но, как всегда, бьющие точно в солнечное сплетение индустрии-2005 персональные наветы, тенденции и номинации Маши, Скара, OMXa и всех-всех-всех

ИД «Компьютерра»



http://www.computerra.ru

Onimusha 3: Demon Siege | Prince of Persia: The Two Thrones | Ex Machina | Far Cry Instincts | Spartan: Total Warrior | Магия крови

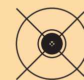
game.exe v02.127.2006

Nikolay Tretyakov's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | GBA

game.exe

v02.127.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



ФЕВРАЛЬСКИЙ

тема **Еще раз про любовь (2005-й наизнанку)**

ДЕСЯТЬ ПИСЕМ ОБ ЭТОМ: в прошлом году мы их хоронили — это было весело, но немного слишком; в этом — любим, любим такими, какие они есть, а не за графику или дизайн, и каждый раз это очень личная история; да-да, десять интимно-коллективных признаний от как никогда просветленного .EXE

Еще раз про любовь

2005-Й НАИЗНАНКУ

ТОП-ТЫСЯЧА: самые продаваемые игры-2005 на .EXE-территории — и о каждой хотя бы слово: нежное, стыдливое, нецензурное, единственное

КАК ЭТО БЫЛО: тенденциозные, насквозь субъективные, но, как всегда, бьющие точно в солнечное сплетение индустрии-2005 персональные наветы, тенденции и номинации Маши, Скара, ОМХа и всех-всех-всех

издатель C@C Computer Publishing Ltd.



http://www.computerra.ru

Onimusha 3: Demon Siege | Prince of Persia: The Two Thrones | Ex Machina | Far Cry Instincts | Spartan: Total Warrior | Магия крови

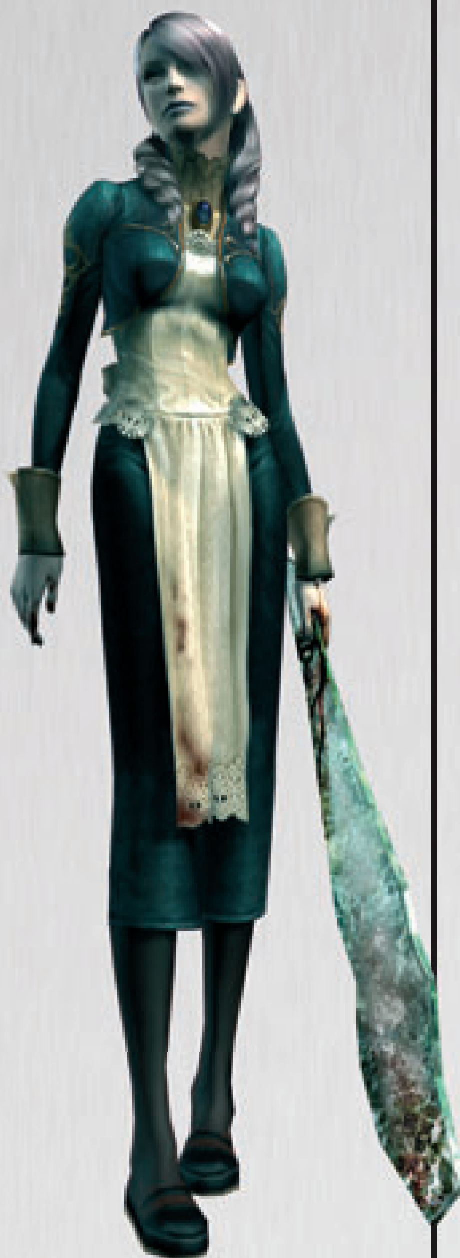
v02.127.2006

gamelexe .AUTORUN

.DVD 8,5 Гбайт — Выделенное этим цветом есть на овеянном славой .EXE DVD!

.CD 2 диска — Выделенное этим цветом есть на старых добрых .EXE CD!

составитель .EXE DVD
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН



NEW Обновленное демо
* На CD — избранные треки

/ ИГРЫ

/ Экшены
- Ex Machina
- Roboblitz
- «Метро-2»
- «Вивисектор: Зверь внутри»
- Warrock

/ Стратегии
- «АЛЬФА: Антитеррор»
- Takeda 2
- The Kings of the Dark Age

/ Квесты
- Agatha Christie: And Then There Were None
- Keepsake

/ Ролевые игры
- «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»
- Ultima V: Lazarus

/ Гонки
- Live For Speed S2 Alpha Q
- ToCA Race Driver 3 NEW
- Traktor Racer

/ Спорт
- Ski Alpin 2006
- RTL Skispringen 2006

/ Симуляторы
- Trainz Railroad Simulator 2006

/ SHAREWAREИГРЫ

/ Экшены
- Alien Shooter 2
- Cotropitorii

/ Аркады
- Acamar Rising
- Crush!
- D-Bug
- Dumbo and Cool
- Feelers
- Halo Zero 1.8.3
- Motorama
- Ocular Inc
- Ragdoll Draw and Play 2.0

/ Головоломки
- Narbacular Drop

/ Квесты
- Fallen Angel

/ Гонки
- Living World Racing

/ Спорт
- Dream Match Tennis 1.03
- HellChess 1.3
- Virtual Pool 3

/ Нечто
- Cloud

/ RETROИГРЫ
- S.W.I.N.E. (полная игра)

/ FLASHИГРЫ
- Block Buster
- Boxing Returns
- Cockroach Dream
- Flower
- Kaeru Jump
- Maze
- Panda Road
- Race Game
- Sprinter
- Tennis

/ ПАТЧИ
- Ex Machina v1.02
- «Корсары-3» v1.1
- «Звездное наследие: Черная кобра» v1.16

/ БОНУС

/ Ролики
- Age of Conan
- Broken Sword 4: The Angel of Death
- Classic DOOM
- Condemned: Criminal Origins
- Crashday
- Dungeons and Dragons Online
- «В тылу врага-2»
- Huxley

/ The Endless Forest
Читайте колонку Николая Третьякова и см. корневую папку Kolya на диске!

/ УТИЛИТЫ

/ Антивирус
- Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325

/ Драйверы
- ATI Catalyst 5.13 под Windows 2K/XP
- NVIDIA ForceWare 81.98 WHQL под Windows 2K/XP

/ Интернет
- AGAVA Antispy 1.0.52
- Download Master 4.5.1.959
- Offline Explorer Pro 4.0.2992 SR 1
- Sunbelt Kerio Personal Firewall 4.2.3
- Trojan Remover 6.4.5
- XoftSpy 4.21.138

/ Мультимедиа
- Apollo Versatile Burner 3.1.0
- ImTOO DVD Ripper 3.0.6.1223
- AnyDVD 5.7.2.1
- IsoBuster 1.9
- MediaMonkey 2.5.1
- River Past Web Slides 2.92

/ Система
- Fresh Diagnose 7.25

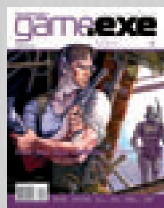
/ Графика
- PTwistedBrush 8.0
- Wizardbrush 6.5.8.6

/ МУЗЫКА
- Aleksi Eeben: Spaceman Far Away From Home
- Chaser (саундтрек)*
- Cloud (саундтрек)
- Conan (саундтрек)*
- Белорусская электронная музыка, часть I (см. сайт emusic.boot.by!)
- Goto80
- Infinite Game Music Vol.2
- She
- V.A. — iHyper

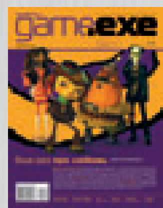
/ ОБОИ
- Black, D-Bug, Ex Machina, Keepsake, Lost Planet, Ski Racing 2006, SNK vs. Capcom: SVC Chaos, Takeda 2, The Kings of the Dark Age, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Viewtiful Joe: Double Trouble, War on Terror, Winterspiele

/ АРХИВ
- Game.EXE #01'2006 (.pdf)

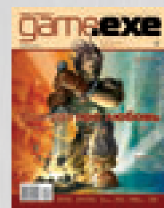
с DVD



с CD



без диска



/ gorby-bar

5	Ex Machina	4,50
	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	4,50
	Aeon Flux	4,40
	Far Cry Instincts	4,40
	Prince of Persia: The Two Thrones	4,35
	Alpine Skiing 2006	4,10
	Ski Racing 2006	4,05
4	«Магия крови»	4,00
	Spartan: Total Warrior	3,95
	Winterspiele 2006	3,95
	Shadowgrounds	3,85
	RTL Skispringen 2006	3,85
	«Вокруг света за 80 дней»	3,80
	«Тамплиеры-2: Портал тьмы»	3,70
	«Звездное наследие»	3,40
3	Gene Troopers	2,10
2	Onimusha 3: Demon Siege	1,40
1		

/ faq

FAQ v002.127.2006

Q Что значит «вне конкурса» применительно к «Линейке Горбунова» из #1'06?

A Это, без сомнения, тожеоценка. Когда мы не можем найти среди натуральных и рациональных чисел то единственное, что достойно характеризует исследуемую игру в количественном (очковом, понговом, мистовом, попугайском — как хотите) выражении, мы, не впадая в грех общения с жестокими отрицательными числами и нулем (удары ниже пояса, по почкам, затылку и спине запрещены гуманными .EXE-правилами), просто выбрасываем на Горби-ринг белое «внеконкурсное» полотенце, выводя игру из-под балльного избиения, которое было бы для нее смертельно. Именно такой трагический случай произошел в прошлом номере с «Корсарами-3», которых мы, пользуясь поводом всеобщего итогоподведения, здесь и сейчас награждаем титулом «Самая продаваемая в декабре-2005 несъедобная отечественная яичница (без бекона, даже соевого), произведенная обладателями божьего дара, столь удачно разменявшими его (очевидный божий дар) на тупые денежные знаки». Вопрос (главный, главный!) лишь в том: безвозвратен ли этот размен... Что? Вы спрашиваете, зачем о них писать? Ну, если безнадежно нокаутированное самими же авторами творение получает рекордные гонорары, должна же история его громкого успеха найти свое отражение в прессе?

Q Зачем нужны оценки, если ваши рецензии вполне красноречивы?

A Мы, может, и рады были бы отказаться от «Линейки Горбунова», но это уже стало традицией специализированных СМИ — приводить объекты своего внимания к общему числовому знаменателю, — ведь не секрет, что читатели, до болезненности не любящие или просто не умеющие читать, или бойко читающие, но не понимающие смысла написанного, или читающие только то, что написано (не написано) между строк, или читающие что угодно, но не это издание, или читающие только оценки... разные, в общем, бывают читатели, и эти чертовы баллы им как бальзам на сердце! Так почему бы не пойти людям навстречу? Вместе с тем все это, конечно, очень большая условность, и ты, дорогой читатель, должен об этом знать. В ином СМИ рейтинговые очёчки, несмотря на внешне идентичные 5-, 10- или 100-балльные шкалы, это совсем не те очёчки, что демонстрирует издание третье-четвертое-пятое, это какие-то особенные, специальные, эксклюзивные очёчки и баллики. Вот, к примеру, те же свежие достопримечательные «Корсары». Как в их отношении поступил отщепенческий Game.EXE, ты, читатель, знаешь. А вот что явили миру все из себя такие голубоглазые-голубоглазые прочие журналы из игроцкой ниши: изданию «PC Gamer — Россия» эта игра настолько запала в чистую журналкину душу, что оно посвятило ей два номера подряд, две суперрецензии (!!), причем первая ограничилась в меру высокими 72%, а вторая пошла еще дальше, пошла на рекорд: 95 и ни процентом ниже! Вместе с тем — и это самое загадочное в данном джинсовом шоу — с обложки второго номера на вас глядели вовсе не преданные щенячьи глаза системы «русская каперская борзая», а какая-то совсем другая густопсовая, тогда как при 72-балльном ветре (всего лишь) кавер штормило единственно правильной картинкой; «PC-Игры»: 8,5 и «Выбор редакции»; «Навигатор»: 8,8; «Страна игр»: 7,5 и «Выбор редакции».

Некоторая разница с .EXE-оценкой прослеживается, верно? Может быть, они играли в одну игру, а мы в другую? Не-а, в ту же самую, ленивую, никакую, серую. Точнее, они играли в еще более забагованную версию, ибо их «обзоры» датируются ноябрем-декабрем. Нет, дело не в этом. Просто они, дорогой читатель, живут в другом, очень сложном, тяжелом, «конкретном», мире: там все вась-вась, а хорошо проспиртованные презентации игропродуктов проходят в режиме «нон-стоп». Как нам с ними тягаться?

И в этом вся разница.

А вы говорите — «убрать «Линейку»... ■

/ imprint

game.exe
ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#002 (127)
ФЕВРАЛЬ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7095) 232-2261, (7095) 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

ИГОРЬ ИСУПОВ
Гл. редактор
garry@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование, метранпажирование

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Заместитель гл. редактора
versh@computerra.ru
МАША АРИМАНОВА
Заместитель гл. редактора
masha@computerra.ru
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
oleg@computerra.ru
ФРАГ СИБИРСКИЙ
frag@computerra.ru
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
klaas@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
ashot@computerra.ru
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
dlaptev@computerra.ru
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
alex@computerra.ru
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ
denbrough@computerra.ru
ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
venya@computerra.ru
КОНСТАНТИН ИВАНОВ
Играние, тестирование, сочинение превью, рецензий, колонок, заметок, репортажей, эссе, обзоров, интервьюирование, перевод, ручной набор

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Фотографирование
ntazbash@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Составление и аннотирование дисков
alex@computerra.ru

КИРИЛЛ ЯКОБСОН
Программирование, сборка дисков, веб-поддержка
kir@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

ВАРВАРА КАЛМЫКОВА
Распространение и подписка (ООО «ТК КомБиПресса»)
varvara@computerra.ru
Телефон: (7095) 232-2165

ADVERT@COMPUTERRA.RU
Реклама... наверное

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.
Перепечатка опубликованных в журнале материалов или их фрагментов невозможна без письменного разрешения редакции. При этом ссылка на журнал обязательна.
Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

Подписано в печать 6 января 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать три тысячи семьсот экземпляров
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

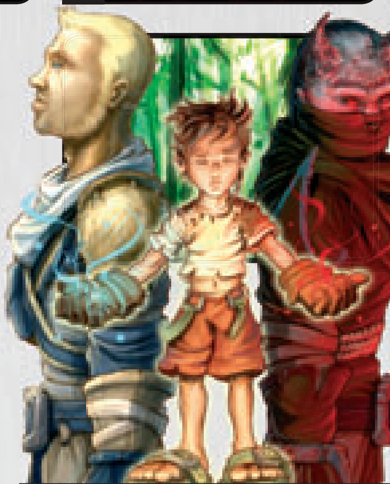
ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7095) 232-2261
Факс: (7095) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

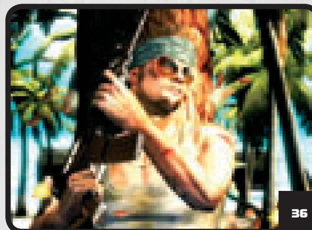
ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi

game.exe
ФЕВРАЛЬСКИЙ
v02.127.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК

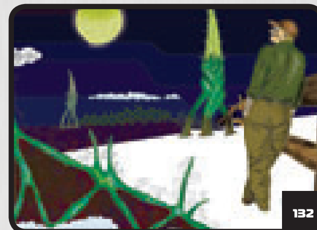

110


8




36


130


132

ведущий рубрики
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ калифорнийские мечты

Чей Шворц длиннее

21 декабря 2005 г. окружной судья штата Калифорния (США) Рональд Уайт создал юридический прецедент во благо издательского КИ-бизнеса, а не правительственных оппозиционеров. Судья признал недействительным скандальный акт AB1179, который, по сути, приравнивал компьютерные и видеоигры к табачной, алкогольной и порнографической продукции со всеми вытекающими. Если бы потуги авторов законопроекта (Лиланда И и губер-терминатора Арнольда Швцнггра) увенчались успехом, каждый желающий затянуться, накатить и закинуться «Мамойнегорюй» был бы вынужден предъявить документ, демонстрирующий дежурному церберу электронного бутика достаточную степень полового созревания. Факт контрафактной продажи недоросшему до подобных забав лицу стоил бы ответменеджеру тысячи американских дублонов, а повторный проступок — пяти тысяч. Которые несчастный выплачивал бы по десять центов в месяц всю оставшуюся жизнь. О способах наказания поигравшего история целомудренно умалчивает.



■ Хиллари-всегда-не-вовремя сражается за причисление КИ-продукции к лику святых алкоголей.

И вот что приятно: возникшие на правовом горизонте сложности ничуть не смущают прочих функционеров большой североамериканской политики. Так, г-да Хиллари Клинтон и Джо Либерман представили на рассмотрение Сената «Акт о защите населения от семейных развлечений, диких и невыносимых» (точный перевод от нас ускользает). В любом случае звучит симфонически грандиозно — классической музыкой для ненаглядных сограждан, которые не способны самостоятельно защитить себя от себя и опасностей NY-утех. Где же вы были в трудный для страны час, милые законодатели? Ах, да. На каникулах... ■

/ фуа-гра

Wellfare по-французски

Верховное руководство племени галлов в лице премьер-министра Доминика де Вильпена подтвердило готовность участвовать в судьбе отечественных (к сожалению, своих отечественных) игроделов. Когда журналисты .EXE явились к жрецу с просьбой расшифровать таинственное словосочетание «налоговая кредитная система», толмач страшно закричал, схватился за голову и был таков посредством окна тринадцатого этажа. Одной из главных причин подобного некрасивого поведения считается передача инициативы в руки французского министерства культуры, чьи лучшие специалисты описаны в документальном произведении Мишеля Уэльбека «Платформа». ■

/ легалайз

По заслугам

В списке номинаций на вручение учрежденной в 1953 году высокой (без шуток) литературной премии в области научной фантазии «Хьюго» впервые фигурирует графа «Компьютерная игра». Благородные академики мира фантастики и фэнтези обязаны до 10 марта 2006 года внести в листинг пять номинантов на самую высшую награду, каковая до сих пор обходила стороной произведения из нулей и единиц. Волнуемся ли мы? Еще бы. Премия — ЛИТЕРАТУРНАЯ!

И кстати. Наши невеликие запасы ПК-НФ почти исчерпаны, а заниматься переводами Лукьяненко на великомогучий Третьяков и Сибирский отказываются. Засим трепещите! Грядут лауреаты «Хьюго». ■

/ королевский шиллинг

Во имя всего святого

На пике пасторально-рождественской идиллии US Army сообщила сынам и дочерям амотечества о неугасимой решимости облагородить интернет-волну второй итерацией почти одноименного с собой программного пакета, который намедни таки признала коварным орудием рекрутинга, а вовсе не компьютерной игрой. Изделие номер два получит позывной Americas Army: Real Heroes, что для не знакомых с термином «патетика» и саундтреком к детскому фильму «Айболит-66» североамериканских органов слуха звучит вполне благопристойно.

Их чувство прекрасного не оскорбляет и то, что некто сержант Джерри Волфорд (Jerry Wolford), реально существующий боец всепобедительной американской армии, послужит одной из девяти икон, живых примеров для подражания и всевозможного равнения на. Девятка счастливцев (подчеркивается, что один из них — человек женского подвида) будет канонизирована в виртуале и пластике: армейские стратеги не удовольствовались базированием миссий КИ-сиквела на действиях героев, они поклялись отлить их подобия в разноцветных пластмассовых action-бюстах и продавать по рублю в деТучреждениях. О доброхристианском принципе несотворения кумиров, стало быть, тоже ни глазом, нигде, никогда.

Интересуетесь, чем Джерри заслужил великую честь? Он выволок раненого товарища из-под огня в демократизируемом иракском городе Самавахе, отдал его автомат нуждающемуся и указал заблудшему пулеметчику, с какой стороны родине угрожают оппортунисты. Если в новом рекрутинговом приспособлении не будет точно такого же способа заработать бессмертие, мы потребуем сатисфакции. ■



■ По словам Наполеона, солдат будет биться долго и упорно за кусок разноцветной ленты на мундире. Нынешние герои сражаются ради собственного подобия в зеленом пластике.

/ покупай! покупай!

Здесь будет ваша

В 2005-м рекламщики наконец обратили свое страшное, погрызенное продажностью лицо к драгоценным КИ-вигвамам. Мы вздрогнули.

Под минувший сочельник единственное пока притворяющееся большим сетевым игровым рекламным агентством Massive Incorporated (www.massiveincorporated.com) отрапортовало о двух победах: большой и маленькой. Само собой, охмурить невеликую девелоперскую команду Spark Unlimited (авторы консольной Call of Duty: Finest Hour) было несложно, а вот долгосрочный контракт с THQ — уже удача. Ищите рекламу шариковых дезодорантов в следующих сериях Warhammer 40K.

Маркетинговое исследование, проведенное для Activision независимым аналитическим центром, демонстрирует воистину удивительные вещи. Измученные рекламой по телевизору, радио, в Интернете и на билбордах, люди С УДОВОЛЬСТВИЕМ наблюдают аналогичные рекламные мощности в виртуальных мирах! Они находят рекламу в КИ уместной, даже желанной, и жалуются на неожиданно позитивное отношение к объектам адвертайзинга. Вниманию уважаемых читателей, для которых подобная новость будет и дальше казаться началом конца света, новостной отдел Game.EXE предлагает книгу Кристофера Бакли «Thank you for smoking». ■

/ вечное



■ Всадники апокалипсиса явились в мир Asheron's Call. Скоро боженька перекинет большой красный рубильник...

Конец света

30 декабря прошлого года серверы Asheron's Call 2 перестали дышать. Еще за две недели до официального конца света в славной, но несчастливой параллельной вселенной Turbine Inc. не осталось ни одной живой души. Игре не помог даже вышедший не так давно аддон AC2: Legions.

Локальная модификация того же самого конца, похожая на Turbine-трагедию, но в гораздо меньших масштабах и по доброй воле девелоперов, имела место быть во владениях World of WarCraft. Только что пересекшая черту в пять миллионов подписчиков виртуальная версия сильнодействующего наркотика освободилась от восемнадцати тысяч (!) аккаунтов, чьи владельцы смешивали удовольствие с бизнесом. Фермеры, золотовалютные спекулянты, торговцы клонированным инвентарем и просто граждане, пойманные за руку в ходе перепродажи собственной WOW-подписки, получили красивое ускорение в области седалища.

Наконец, 20 декабря почившего 2005-го владельцы аккаунтов City of Heroes и City of Villains перенесли пару неприятных мгновений, когда неизвестный злодей в лучших традициях бондианы полностью перехватил управление над игровыми серверами. Новый Доктор Зло слегка потешился отключением отдельных игроков и целых серверов, вдоволь нарекламировал (вот как надо работать, Massive!) собственный сайт и вскоре беспрепятственно покинул помещение. Команда NCsoft клянется в сохранности базы данных по кредитным картам, но разве у них есть выход? Сэппуку не входит в число национальных корейских обрядов. ■

/ другое кино

Деблокбастеризация

Из хорошей игры сейчас получается только исключительно плохое кино. Пока правильные режиссеры не возьмутся за экранизацию КИ с серьезными лицами, а издатели не перестанут раздавать лицензии первым встречным с сотней деревянных в кармане, г-да Боллы будут продолжать делать нам больно. (Кстати, последний киноизыск мессира — BloodRayne — начал собирать убойнейшую прессу.)

Впрочем, кто сказал, что это вообще возможно — сделать из игры киноконфетку? Вот вы верите, что некто Питер Берг (самое заметное достижение — спортивное кино с Билли Бобом Торнтоном), которого только что «подписали» на фильм о нашемвсе Сэме Фишере с неожиданным названием Splinter Cell, сможет? Мы тоже сомневаемся. Ведь первое, что сделали несчастные киношники, — ударились в обещания... секундочу... «полностью перекроить сюжет и пустить Сэма по новому следу». Надеемся, все же не по следу м-ра Бонда (с которым мы, типун нам на язык, столь глупо сравнивали нашего Фишера).

Впрочем... впрочем! Боженька, кажется, существует. И все будет хорошо. И мы, Эль Вершинин, еще поедем в Канны. Судите сами: как нам только что сообщил по прямому телефонному проводу Питер (Джексон, конечно), он берется продюсировать киношку по... Halo. Новозеландец-которому-все-разрешено уже рекрутировал для работы сценариста «Пляжа» и «28 дней спустя» Алекса Гарленда и теперь уговаривает хорошего человека Гильермо Дель Торо («Блейд-2», «Хеллбой») усесться в режиссерское кресло. Получится? Нет? Лично мы предпочли бы Ким Ки Дука, но Microsoft и Билли Г., скорее всего, будут против. ■

/ диппочта

Лучшие друзья

NCsoft и Marvel помирились. Еще несколько месяцев назад комиксовый гигант и корейская MMORPG-надежда удало мутузили друг друга юридическими олесинами и пытались выколоть глазенки исками. Тогда от правозащитников рисованного культнаследия Америки не укрылось нескромное поведение супергероев City of Heroes, примеряющих всевозможные запатентованные художниками Marvel аксессуары. После нескольких безуспешных попыток засудить, перезасудить, перепере- и даже перепереперезасудить друг друга стороны беспечно заявили об отсутствии монетарных интересов в тяжбе, поздравили читателей комиксов по всему миру и разошлись по домам при своих. Нобелевская премия юротделам за миротворческую миссию? Таких людей необходимо паковать в белые каски и отправлять в самое пекло.

А тем временем авторы еще не вылупившейся Vanguard: Saga of Heroes из Sigil Games творят для Marvel героическую MMORPG. ■



■ NCsoft использовала ключевые детали героического гардероба Marvel-чудовищ в механизме генерации персонажей MMORPG City of Heroes и City of Villains. Но была прощена.

Еще раз



про любовь

(2005-й наизнанку)

Подведение итогов — неизбежное наказание за двенадцать месяцев счастливого валяния дурака, неосторожного обращения с «Линейкой Горбунова», игры словами и табельным «нашвыбором» из сейфа главного редактора. Выбирать лучших всегда ох как трудно, особенно тогда, когда номинаций больше, чем игр, о которых хочется говорить. Год оцепенел в ожидании nextgen-прихода, лучшие дизайнерские силы брошены на штурм далеких, неразличимых отсюда высот. Церемония вручения обещает быть скромной, персонажей во фраках с роскошными спутницами немного, в первых рядах видны пустые места, а где-то в районе галерки появилась сомнительного вида публика, которая в другой, более урожайный, год не смогла бы пройти жесткий фейсконтроль.

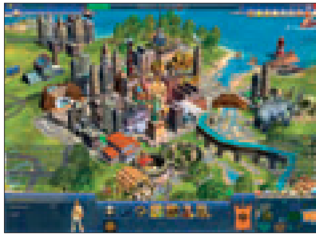
Поэтому, знаете, мы решили отменить церемонию. Послать к черту все эти голливудские номинации, распустить оркестр, закатать обратно ковровую дорожку, не мучить игры и себя попытками поделить четырех с половиной претендентов на «лучших» и «дышащих в затылок». Остаться дома. Сесть в тишине, прислушаться к себе. И вспомнить ту самую — «свою игру» две тысячи пятого. Неважно, лучшая эта стратегия или худший экшен, отмечена ли она инновационным дизайном или хвастается выдающимся графическим движком об. 1914 года. Главное — чтобы такая была, потому что, пока есть чувства, имеет смысл продолжать... В прошлом году мы сочиняли для победителей некрологи, но сегодня все будет не так. Сегодня каждый из нас признается одной из игр-2005 в любви. Десять писем о ней. О неразделенной, счастливой, платонической, обманутой, вечной, разбитой, безумной, неожиданной, смертельной, мимолетной любви.

Кстати, вот они — наши лучшие и единственные:

Sid Meier's Civilization
Psychonauts
Grand Theft Auto: San Andreas
Fable: The Lost Chapters
The Movies
Voyage: Inspired by Jules Verne («Из пушки на Луну»)
Fahrenheit
Silent Hunter III
Battlefield 2
The Moment of Silence («Момент истины») ■

МАША.АРИМАНОВА, ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ, АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН, НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ, СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ, ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН, АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН, ФРАГ.СИБИРСКИЙ, АШОТ.АХВЕРДЯН

Десять писем об этом



Sid Meier's Civilization IV
www.civ4.com

жанр	Походовая легенда
платформа	PC
разработка	Firaxis Games (www.firaxis.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
релиз	25 ноября 2005 г.
рецензия	#1'2006, стр. 36

Субботний вечер длиной в шесть тысяч лет

Нам не нравилась рожа ее суррогатного папаши Сорена Джонсона. Мы были преисполнены сомнений, когда разглядывали карту — грязное лоскутное одеяльце — на первых скриншотах. Мы помнили о HOMM4 и MOO3. Провала не могло быть, могла получиться т.н. «крепкая игра». Без волшебства.

Мы так привыкли разочаровываться.

Но, услышав дивной красоты и силы зулусский этно-хор, мы поняли, что спасены. При чем здесь Клаус Бадельт? Не слышали о таком. Джефф Бриггс все равно лучше.

Варвары ли зверушки? Нам все равно. Мы... всматриваемся. И не можем отвести глаз от этой гармоничной, соразмерной красоты. Растущие пригороды. Пастбища. Рисовые поля. Рыбаки забрасывают сети. В стратосфере змеятся облака.Четвертая похожа на свою прабабушку. Полный круг. Игру доверили людям, взращенным на ней. Любившим ту. Как Питер Джексон — оригинального «Кинг-Конга».

Сорен, оказывается, играл в Первую одновременно с нами. Возвращение — от тайлов-ромбиков к изначальным квадратикам. Не смейтесь, это важно: если смотреть на нее с определенного расстояния, то она почти неотличима от той, Первой. Чуть-чуть приблизьте камеру — и карта станет трехмерной. Сочетание юности и прапамяти, как в воспитаннице Бене Гессерит. Молоточки вместо щитов — из Colonization и Master of Magic. Космический лифт и civics — из SMAC.

Мы рассказывали о ней друг другу — восторженно. Как шпион с подводной лодки бегал по ацтекским городам в попытке (отчаянной, последней!) выиграть космическую гонку, делая пакости системам жизнеобеспечения индейского звездолета. Как хот-сит делает хорошего человека Саруманом («Он вырубает леса, строит на их месте рудники, закрывает границы и кричит: «Я мудрый и великий правитель!»). Про тропическую микронезийскую Россию. Дайвинг, блаффинг и утренний пуддлинг; родина трех мировых религий, остров святых и мудрецов. Чудесное ярко-оранжевое знамя, молодая Екатерина, Василий Блаженный вместо Кремля — и чудо. Пагоды, соборы, синагоги и медресе. Возвращение достоинства.

Но дело не только в ее красоте. Экспрессия и персонализм — это все она. Великие человеки, способные сообразить Золотой Век на троих или

Топ-тысяча

«Лучшая десятка». «Топ-25». «Сто хитов ушедшего года»... А почему не десять тысяч миллиардов? Любовь не поддается арифметике, а журналисты Тысячеликого не бухгалтеры счетной палаты. Если уж .EXE прощается с играми 2005-го, то делает это поименно! В этом своеобразном путеводителе вы обнаружите пару тихих и не обязательно добрых сл. о каждой игре последних двенадцати месяцев — при условии, что она прошла через рецензионное сито журнала.

«BloodLine: Линия крови»
Zima Software/«Новый диск»
Нескладный, некрасивый, неумный, неинтересный, неудобный, нестрашный, неумелый, неприятный, ненужный, немощный, недобрый, нерадостный повод никогда не включать компьютер.

«Cold War: Остаться в живых»
Mindware Studios/DreamCatcher Interactive, «Акелла»
Интерактивный конструктор «Октябрьская страна»: как собрать атомную бомбу при помощи ремешка от часов «Луч», алюминиевой кастрюли, тряпки, смоченной в одеколоне «Тройной», и конфеты «Радий». Почувствуй себя Маккарти.

«The Settlers: Наследие королей»
Blue Byte/Ubisoft, «Новый диск»
Культовый сериал про румяных поселенцев вот уже лет пять как в творческом поиске, но вряд ли «Наследие королей» поможет ему открыть новые горизонты.

«Xenus: Точка кипения»
Deep Shadows/Atari, «Руссобит-М»
Уже не Creed, еще не GTA. На удивление крепкая и в меру интересная попытка создать что-то основательное и интересное: после пары патчей можно вполне сносно ходить, ездить и даже летать, постреливая в гадких колумбийцев.

«Агенты 008: Банда Корвино»
Zeta Games/snowball.ru, «1С»
Осколок ярких испанских рисованных адвенчур о похождениях комического дуэта супершпионов. Сам по себе ничего особенного не представляет (мало!), но напоминает о существовании параллельного, лучшего, иного мира, где смешные плоские квесты с хорошо продуманными пазлами — норма. См. также «Месть Скарабея», «Кинопрерии».

«АЛЬФА: Антитеррор»
«МиСТ ленд — ЮГ»/«Руссобит-М»
Йа-Р'Лайх, Ктулху фхтагн, йа, йа, йа не могу застрелиться, здесь все на скриптах, забей меня прикладом, Монтрезор, раз-два-три-четыре-пять, выйдет шоггот погулять, сделай шаг, ругнися матом, подорви его гранатой, потом вали двух духов за калиткой. При отступлении от генерального плана сражения начнешь миссию сначала, поял, салабон?

«Арденны 1944»
INtex Publishing/«1С»
Старательно, но без особых изысков обтянутый новой обивкой каркас, уже пригождавшийся в Desert Rats vs. Afrika Korps и D-Day. Немножко новой техники образца титульного года и русского размера карты, на которых в нашем распоряжении часто оказывается чуждая предшественницам танковая орда.

«Блицкриг-2»
Nival Interactive/«1С»
Стратегический блокбастер про Вторую мировую, наконец прорвавшийся в третье измерение и активно его использующий. Добротный дизайн миссий; армии исторически корректно учатся воевать, набирая коллективный горький опыт отдельными видами и подвидами войск; у командировнемцев гнусные рожи, у наших... наши.

«Братья Пилоты-2: Тайны клуба собаководов»
K-D LAB/«1С»
Похоже, двойка в названии этого квеста — не порядковый номер игры, а ее итоговая оценка. Даже перейдя ту грань, за которой лицензированные персонажи превращаются в кощунственную пародию на самих себя, игра не перестает источать уныние.

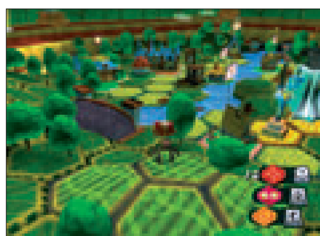
«Бригада Е5: Новый альянс»
«Апейрон»/«1С»
Хардкорная тактика с оригинальной боевой системой для поклонников оружейных справочников, не забывающих о том,

сделать великое дело и раствориться в лазури. Столб света, в котором тонет трансцендирующий Ломоносов, пронизывает зеленый пар от нечистот, в которых тонет СПб, великий город с уникальными проблемами.

С ней не скучно, нет рутины, нет будней. И нет страданий, несмотря на то что мы опять профукали буддизм. Теперь человечек, который еще у ее матушки бунтовал и таскался нами за шкирдон, просто отказывается работать — самочинно. Никакого подтирания поллюций. Никакого лихорадочного рассаживания городов. Мы не торопясь возделываем сад. Город-сад.

В ней расцвело все то, что прививалось в каждом поколении: дипломатия, культура, религия. Четвертое поколение? Даже не пятое, если считать настольные. Из мглы веков; наверное, это уже аристократизм. Но не суть как важно. Потому что у нас взъерошенные волосы, мы опять не спали ночью, но прекрасно себя чувствуем. Мы снова влюблены. Хочется жить. Хочется играть. Самолет Джефферсона совершает обратный рейс.

When the lies are found to be (такт) truth
And you feel the joy like in (такт) youth...



Psychonauts
www.psychonauts.com

жанр	Игра Тима Шефера
платформа	PC, PlayStation 2, Xbox
разработка	Double Fine Productions (www.doublefine.com)
издание	Majesco Games (www.majescogames.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
релиз	26 апреля 2005 г.
рецензия	#07'2005, стр. 74

Слоеный пирог

О, это так непривычно, неправильно — боготворить представителя сильного пола... Однако ж Game.EXE давно и безответно любит Тима Шефера, автора потрясающих Full Throttle! и Grim Fandango, по какому-то недоразумению зачисленных в квесты. Эта противоестественная страсть печатного издания к девелоперу — костер, на котором можно спалить весь мир.

Мы любим Тима не за его внешность, не за потрясающие физические данные и запредельный коэффициент умственного развития, и даже не за то, что он, по слухам, изобрел машину времени, роботов и Интернет. Мы любим его как носителя редкого искусства, почти уже утерянного ремесла — умения делать игры. В игропроме это умение всегда остается недооцененным, как в кино крайне неохотно отмечают способность делать кино, а в литературе — умение писать. Успех, в любой его форме, от хвалебных рецензий до кассовых сборов и золотых безделушек, приходит из-за сущей ерунды, из-за сиюминутных, надуманных факторов, из-за «уместности», «значимости для индустрии», «оригинальности» (о ней очень любят рассуждать люди, не игравшие ни в одну игру, выпущенную ранее 2001 года). Хотя какое это все, к чертям собачьим, имеет значение, когда доходит до дела, до взаимодействия с качеством материала, с авторской фантазией, с безграничным индивидуальным мастерством преображения затертых банальностей в высокотемпературные светила, озаряющие наше тоскливое бытие...

Это не ценят, это считается глупым ценить. Любая положительная рецензия — казус, причудливое сочетание рекламных настроек и внутренних установок рецензента. Когда вы сталкиваетесь с настоящей игрой, слово «геймплей» приходит вам на ум в последнюю, самую последнюю очередь. Psychonauts по недоразумению заносят в платформеры — только потому, что там надо прыгать по платформам. Ха! Опыт общения с Grim Fandango говорит нам, что, если в играх Шефера надо решать пазлы, это еще не обязательно квест.

Так что же все-таки производят Шефер и его команда? Давайте разберем «Психонавтов» по компонентам... Тут и запредельный, ни-

/ топ-тысяча



что главные части оружия — шомпол и ремнабор. Основательно пропатченная, сделалась весьма симпатичной.

«В тылу врага: Диверсанты»
Dark Fox, Best Way/«1С»
Эта игра самая серьезная проверка на прочность ваших чувств к северодонецкому (Украина) чуду. По завершении всех миссий вы будете в крови даже не по локти — по колени!

«Вивисектор: Зверь внутри»
Action Forms/«1С»
Зверь везде. Совершенно точно установлено, что прогрессивный шутер «Вивисектор» является парафразом древнеяпонского представления лучшего мира как Срединной Страны Обильных Тростниковых Долин, где людские души отрешенно наблюдают за передвижением (то появляющихся, то исчезающих) одетых в разноцветные одежды идей и мыслеформ.

«Восточный фронт: Неизвестная война»
Burut Creative Team/«Руссобит-М»
Первый шутер ранга «Русский ужас», при виде которого не хочется выдрать себе глазные яблоки. К сожалению, жить с такими шутерами на одной планете все еще не хочется...

«Герои империй. Великие завоевания»
Philippe Thibaut Studios/Nobilis, Play Ten Interactive
Филипп Тибо, придумавший картонную Europa Universalis, решил компьютерно раскрутить другую свою игру самолично. Разыгрываемые карты с историческими событиями, насылаемые на врагов стихийные бедствия; очень похоже на EU, но не EU — то ли Paradox на голову выше Тибо, то ли одна настольная игра была лучше другой...


«День Победы-2»
Paradox Interactive/snowball.ru, «1С»
Очень похожая на предшественницу игра, всем своим видом показывающая, что суть не в одежке: аскетический внешний вид, много слайдеров, куча военных доктрин, бездна характеристик у дивизий. Слайдеры могут увести на параллельные исторические линии: ФДР не будет переизбран на второе президентство, а СовСоюз успешно перестроится по шведской модели.

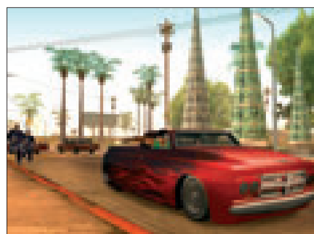
«Дипломатия»
Paradox Interactive/snowball.ru, «1С»
Diplomacy никому не под силу перетащить на компьютер, утверждают ее, настольной, поклонники. Действительно, достойного сопротивления AI-соперники оказать не способны и планы строят довольно бесхитростные, на ход вперед; тем не менее игра — прекрасный учебник начальных классов для не видевших оригинала и желающих научиться сговариваться и предавать.

«Дорога смерти»
Psycho Craft Studio/«Новый диск»
Попытка скрестить одноклеточные пиф-паф-покатушки с вдумчивой торговой составляющей. По старой доброй традиции, дебют получился комом.

«Казаки-2: Наполеоновские войны»
GSC Game World/GSC World Publishing
Недрогнувшей рукой ставим производство мушкетеров и пикинеров на «бесконечность», сбиваем их в отряды, сталкиваем с неприятельской живой массой и наблюдаем за громокипением битвы. Имеется стратегический режим quelque a-ля Rise of Nations со строительством фортеций в провинциях и даже с палковводцами.

«Карибский кризис»
G5 Software/«1С»
Первый «Блицкриг», прокачанный по самые шестидесятые годы, по вертолеты и реактивные самолеты, по четырехгусе-

кому не нужный уровень письма, и трогательная естественность персонажей в горести, радости и праздном времяпрепровождении (уж если в других КИ герои ничего не делают, то они обычно стоят как столбы), и ничем не замутненное воображение, проявленное в дизайне (это в год Гигантского Окурка!) и построении сюжета, а также использование простейших аркадных принципов (подскочить, зацепиться, парашютировать) для создания восхитительно сложных и неоднозначных аркадных миров. Это ведь не просто «тематические» этапы! Со сменой круга интересов Тима — с поля боя на дискотеку, из дискотеки в театр, из театра в паранойю, из паранойи на фильм про гигантских монстров, а с фильма про гигантских монстров на мексиканскую живопись, — не просто меняются расположение платформ и цвет задника. Как и в Grim Fandango с каждой новой главой не просто менялись декорации, будто в нормальном квесте-путешествии; нет, там менялись время и место, менялся герой, менялся уровень восприятия. В «Психонавтах» мы вместе с Разом хотим от разных уровней разных вещей (а не просто скорейшего финала): где-то разгадки тайны, где-то поцелуя любимой, где-то избавления от страхов, комплексов, эмоционального воссоединения с отцом... И мы хотим этого всем сердцем или, если угодно, каждой кнопкой. В Мясном цирке мы не просто проходим последовательность акробатических номеров — мы стараемся, чтобы Раз хорошо смотрелся перед папочкой. У этой игры великое множество слоев, и она вовсе не создана для того, чтобы какой-то особо упертый товарищ постиг их все. Глубинные слои «Психонавтов» сделаны ради того, чтобы быть, чтобы служить смутным фоном. При зачатии концепции этой игры Шефер явно вдохновлялся моделью человеческой психики... Бессознательное в «Психонавтах» — это то, что не достигает строчек рецензий, это не главная, но все же неотъемлемая часть игры, говорить о который мы с вами не сможем НИКОГДА, ибо слишком глубоко в себя пришлось бы при этом заглядывать.



Grand Theft Auto: San Andreas
www.rockstargames.com/sanandreas

жанр	Гангста-сага
платформа	PC, PlayStation 2, Xbox
разработка	Rockstar North (www.rockstarnorth.com)
издание	Take2 Interactive (www.take2games.com), Rockstar Games (www.rockstargames.com)
ПК-релиз	7 июня 2005 г.
рецензия	#8'2005, стр. 70

Опасные связи

Маркизе де Сандреас в Эдинбург.

Возвращайтесь, любезная маркиза, возвращайтесь! Что вы делаете, что вам вообще делать у старого платформенного осла, уже завещавшего вам все свое состояние? Как вы сами знаете, мы уже не впервые сожалеем, что перестали быть вашим единственным и неоспоримым господином. Возможно, не отправься вы на поиски новых опытов в чуждой нам стороне, наши жизни сложились бы иначе. Ах, представьте себе, дорогая маркиза, какой нежно-бархатистой и гладкой оставалась бы ваша кожа, кабы ее не терзали безжалостные телевизионные гримеры, каким острым и дерзким оставался бы взор, не притупи его жар и яркость студийных софитов! Знаю, ТАМ обещали миллионы, и клятва была исполнена. Ныне вы богаты и тем самым свободны: так что же вас до сих пор держит?..

Право, мы думали, что теперь уже до конца жизни не увидим вас. Ведь вы опоздали к условленному месту встречи — шутка ли! — на полтора года. Видит бог, мы ждали. Потому что, и мы признаемся в том без тени жеманства, наше предпоследнее свидание в Vice City оставило нас, словно на пиру у кудесника кулинарии, желать большего, мы испытали невероятное удовольствие, но вместе с тем... чудовищный голод. Ибо ваш интеллект,

/ топ-тысяча



ничный танк «Объект 279», весело шлепающий по радиоактивным лужицам. Дезактивируя карты четырех кампаний, китайским смертником добежать до финального ролика, живописующего прибытие мумии Лукича в теплые египЕтские края, которые пощадила ядерная зима.

«Койоты: Закон пустыни»
ARISE/«1С»
Еще один ядерно-перелицованный «Блицкриг-1»: теперь клюквенный, про полубандитов и прочих вырожденцев, скачущих в безумно-максовских ржавых коробочках с пушчонками и диффченками, хумор брызжет, льется кровь, танк M1A2 вперемешку с товарищем Исаевым, ролевые элементы-бонусики. Зато между миссиями на комиксы дают позырить, прикинь, Бивис!

«Корсары-3»
«Акелла»/«1С»
Третья часть многополигональной, совершенно трехмерной версии «Пиратов» Сида Мейера от всем известного отечественного девелопера оказалась триумфально неиграбельной — features-оркестр от совместного выступления просто отлынивает. С вопросом «а где здесь ИГРА?» массы требуют возврата монеты. Увы, ниже нуля, ниже ватерлинии.

«Меркурий-8»
Rebelmind/snowball.ru, «1С»
Игра-компромисс между ценностями первого и второго Diablo, с вращающейся камерой и условно футуристическим антуражем. Вместо маны — энергия, которая суть батарейки для бластера, которые суть деньги; это нам очень вновь, но неплохо нарисованные монстрики несколько однообразны и быстро приедаются, а пройти нужно аж через пятнадцать «биосфер».

«Мор: Утопия»
Icepick Lodge/«Бука»
Неиграбельный серый кошмар с определенными литературными достоинствами. Разработчики — редкостные зануды.

«Нибиру: Посланник богов»
Unknown Identity/«Новый диск»
Очаровательный, легкий, красивый квестик. До сих пор в памяти, как дождь барабанит по крыше трейлера. Прелесть!

«Ночной дозор»
Nival Interactive/«Новый диск»
Burger King в созвездии игр на движке Silent Storm, мерзкий последыш дозоромании. Стыд и позор «Первому каналу» ящика для дураков (потому что с литераторами можно только нежно. А «Нивалу» на первый раз прощается)!

«Первая мировая»
Dark Fox/«1С»
Бывают такие игры, которые никакие, — и эта из них. Ругать особенно не за что, но и хвалить нельзя — просто RTS с красивыми модельками бронетехники.

«Периметр: Завет императора»
K-D LAB/«1С»
Аддон к просто «Периметру» для испытанных бойцов, повод начать все сразу для совершивших ошибку и не вникнувших в 2004-м. Такой же головоломный, начинающий все сначала, ломающий привычки, заставляющий вылезать за пределы зеленых рамок, как и оригинал; наиболее опасные для рассудка ландшафты Психосферы теперь загорожены от вас рекламными щитами (...not).

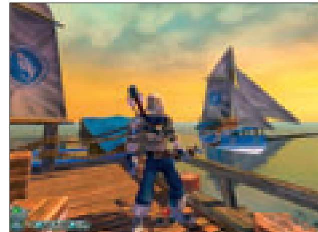
«Пограничье»
«Сатурн-плюс»/«1С»
Бедная, но честная ролевая игра. Все свои неисчислимые пороки предъявляет сразу же, но по пути старается с ними бороться, и не без результата.

«Серп и молот»
Novik & Co/Nival Interactive, «1С»
В отличие от «Ночного дозора», яркая звездочка в том же созвездии. Команда энтузиастов сделала достойную игру с крепким

ваша гениальная внутренняя свобода, ваше неуемное стремление экспериментировать и готовность участвовать в любом нашем капризе — все это пленяет даже сильнее, чем чары плоти, и заставляет мечтать о бесконечном единении, близости навсегда. Теперь вы знаете: возраст и необходимость жить ТАМ, а не ЗДЕСЬ, могут оставлять грустную печать на оболочке, однако хитроумному умению рассказывать и быть понятой даже без слов, опыт и мудрость лет только к лицу. Господь свидетель, в своем умении дотронуться до мыслей и чувств каждого слушателя вам, хранительнице всех тайн нашего сердца, нет равных ни в ТОМ, ни в ЭТОМ свете.

Мы призываем вас вновь. Как прежде, как всегда. Маркиза, вспомните нашу беззаботную юность, вызовите перед мысленным взором все невинные проделки! Угнанные кареты, сожженные сгоряча крепости, ветер в ушах и кровь в мускуле сердца, грохот копыт и визг тормозов, волнение, когда на хвосте у мустанга городовые и жандармерия. Заговоры, предательства, интриги, тайные союзы, мимолетные любови, скачки, дуэли, пленения и риски — разве в жизни есть что-нибудь более достойное? Друг мой, молим вас, отыщите вновь товарищей нашего вчера, пошлите слово арапчонку в африканские селения, навестите друга растений из хижины на колесах, напишите слепому китайцу и призовите кабальеро, каретных дел мастера! Время снова быть вместе, сейчас или никогда.

Будем же откровенны: в наших связях, столь же жестоких и опасных, сколь и памятных, то, что мы именуем счастьем, — всего лишь упоение свободой. Мы жили, как хотели, творили то, что взбредало в голову, и эта вседозволенность кружила голову сильнее пузырьков шампанского, обжигала жарче чашки горячего кофе. Маркиза, заклинаем, возвращайтесь опять! Вы — инфанта, некоронованная госпожа, средоточие всех добродетелей и призов, когда-либо измышленных существом из плоти и крови. Как счастливы мы, что подобные вам являются на свет так редко! Как несчастны и жалки по той же самой причине. Этот бурлящий котел мыслей и чувств мы бросаем к вашим ногам с одной лишь просьбой: непременно увидеться вновь. Прощайте же, прекраснейший наш друг, и до свидания. До встречи. Завтра, через год, через вечность. Словно прикованный к скале Прометей, мы будем ждать.



Fable: The Lost Chapters
www.lionhead.com/fabletlc

жанр	Настоящая игра
платформа	PC
разработка	Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk), Big Blue Box Studios (www.bigbluebox.com)
издание	Microsoft (www.microsoft.com/games)
издание в России	«1С» (www.games.1c.ru)
релиз	20 сентября 2005 г.
рецензия	#10'2005, стр.78

В отсутствие Крылова

Что толку в громких словах, Fable (можно просто Фиби? Ох, простите, лейтенант, она уверяла, что совершеннолетняя), мы знаем — наша любовь невзаимная. Мы продираемся горбатым перископом сквозь переплетение ледяных ветвей пёсьего 2006-го, чтобы тряхнуть в памяти год минувший, твой год, «Растерявшая главы»...

Наши чувства были обречены с самого начала, когда ты умыла из-за витринного стекла равнодушным взглядом наши похотливые лица. Помнишь? Могла предположить, что была тогда продана, нежная розовость с золотистой каймой? Растиражирована, разодрана дельцами в клочья, разменяна на деньги и крикли-

/ топ-тысяча



сюжетом и интересными тактическими задачками, но здорово напортачила с дизайном отдельных уровней.

«Стальные монстры»
«Леста»/«1С»
Трудноусвояемый гибрид серьезных походовых, несерьезных в реальном времени и приставочных авиааркад. Сказать по правде, удивительно агрессивная рекламная кампания запомнилась куда больше самой игры. Настойчивый пиар, без сомнения, принес свои денежные плоды, но не лучше ли было потратить эту энергию на улучшение самого продукта?

187: Ride or Die
Ubisoft/Ubisoft
PlayStation 2 XBOX
Здесь тоже водятся негры. Белые парни из Парижа рисуют широкое полотно из жизни черных гангстеров с истерически смешными результатами. Игровой ценности не имеет.

Act of War: Direct Action
Eugen Systems/Atari
Красиво и динамично, через трэш-«телерепортажи», через сюжет Дэйла «Или Дэна?» Брауна проезжаемся на танчиках, пролетаем на вертолетиках, проскакиваем солдатиками в секретных поверарморах по мировым достопримечательностям, срывая Глобальный Заговор. Злодей Закхарофф, портящий кровь американской «нефтянке», должен быть разрушен; герр Герхард не прошел кастинг на роль.

Age of Empires III
Ensemble Studios/Microsoft, «1С»
Очередная игра в серии: все так же непротивна глазу, все так же условно исторически познавательна — опричники бегают от крокодилов. Тысяча и один апгрейд на ходу, прогон колонии в Новом Свете по всем эпохам развития, возможность легкой кастомизации юнитов и бонусов, чтобы не надоел скирмиш; в работе над индейскими поселениями принимали участие всамделишные индейцы!

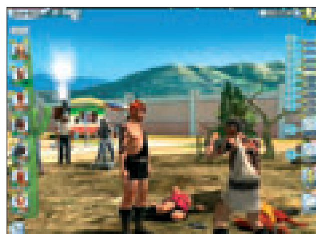
Area 51
Midway Games Austin/Midway Games
Отличный повод провести за монитором или телевизором еще один выходной день. На следующее утро в памяти не останется ничего лишнего, лишь приятный легкий FPS-вакуум.

Bard's Tale
InXile Entertainment/Vivendi Universal Games, «1С»
Похабные приключения Барда соотносятся с РПГ-жанром только привлекательным для аудитории названием. Мужиковатый мышекликательный экшен и экстравагантные гэги о скабрезном с успехом заменяют игре глубину, интересность, разнообразие и дизайн. Сюжет и идея с заменителем диалогов тем не менее весьма забавны и могли бы стать украшением какого-нибудь другого проекта.

Batman Begins
Eurocom/Electronic Arts, Warner Brothers Interactive Entertainment
GAMECUBE PlayStation 2 XBOX
Жестокий боевик по мотивам одноименного фильма, «Бэтман» с человеческим лицом. Главная задача в драке — бить слабых, чтобы боялись сильные. Хорошая, хоть и абсолютно линейная игра.

Battle of Britain 2: Wings of Victory
Shockwave/GMX Media, Tri Synergy
Давно погибший авиасимулятор эксгумирован, загримирован и вытолкнут на прилавки кучкой энтузиастов. Наверняка с лучшими побуждениями, вот только любительское творчество очаровательно лишь до тех пор, пока оно остается любительским. Попытка же издать самодеятельное караоке-пение ком-

вые заголовки таблоидов. Конечно, ты же все знаешь! И от этого лишь горше бередить памятные угольки: вот ты появляешься в доме. С детским любопытством смотришь на свою будущую обитель. Нет каких-то шейдеров? Милая, все шнейдеры станут твоими ручными шнайдерами! Вот робкие шаги, когда ноги утопают в невозможной флоре, сны наяву, глядящие в гладь реальности, словно в зеркало. Все это слишком хорошо для правды. И дело вовсе не в идиотских счетах, умеющих увидеть две с половиной сотни очков мародерства в растоптанной на городской улице бочке. Не в огненных клинках, что рвали ночной воздух, оставляя за собой кометные хвосты, не в бородах и татуировках, кравшихся по нашим телам. Не в пещерах и сокровищах сундуков. Просто... когда мы в первый раз остались наедине, ты знала, что делать. Словно давним друзьям, нам было хорошо просто потому, что мы были вместе. Да что там! Счастье — просто видеть твое прекрасное небо. Яркое и незабудковое, когда ты радовалась, бордово-припухшее, когда была недовольна, серое и неуютное в минуты задумчивости... Так не могло продолжаться долго, Fable, мы, увы, не слепцы. Сколько людей кануло под теми равнодушными звездами? Как их называли прохожие? Они носили нимбы или бесовские рога? Они считали тебя своей игрушкой на пару дней или воспринимали всерьез? О да, понимаем: тебе все равно. С одинаковой нежностью ты принимала всех, рыбаков и пустых гуляк, что, не оценив тебя, не поняв, записывали на личный счет «еще одну пройденную». Но письмо это, летящее из года нынешнего в год минувший, не обвинение, нет. Останься, пожалуйста, в том сияющем сентябре. Такой, какой ты была в наше первое свидание. Загадочной, мерцающей, единственной Fable: The Lost Chapters. Чтобы в любой момент, когда бы он ни случился, в этом веке или последующих, оглянувшись, можно было улыбнуться тем рыжим полянам, хромым изгородям, пряничным городам и игривым рекам. И чуду: крохотному или огромному, одновременно интимному и понятному всем — такому, на которое была способна только ты.



The Movies
www.themoviesgame.com

жанр	Симулятор кинопроизводства
платформа	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
разработка	Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk)
издание	Activision (www.activision.com)
дата релиза	8 ноября 2005 г.
рецензия	#1'2006, стр. 52

Фильмомама

Полюбить ее было непросто. Кое-кто так и не проникся ее очарованием, отверг, сочтя занудной глупышкой. Немудрено, она ведь не спешила раскрыться. Хлопала накладными ресничками, надувала целлулоидные губки и приносила в подоле кошмарных уродцев. На наши ухаживания отвечала капризами. Мы хотели заняться с ней... кинопроизводством, она же требовала цветов, лимузинов и туалетных кабинок. Когда же дело, наконец, доходило до главного, ей ничего не стоило в самый интимный момент разразиться неуместным визгом и с негодованием отстраниться. Наших несчастных детишек-нескладех она не только выставляла на посмешище виртуальным критикам, но и подзуживала выложить их на осмеяние в Интернете, тыкала пальцем: «Смотри, какие у других-то складненькие да мордастенькие!». Но мы не теряли надежды. Мы вдумчиво искали ее эрогенные зоны, заваливали украшениями и предметами интерьера, исправляли допущенные неловкости в обращении... И пришел момент, когда ста-

/ топ-тысяча



мерческим тиражом не может вызвать ничего, кроме краткого раздражения, с последующим дайвингом в Лету.

Bet on Soldier: Blood Sport
Kylotonn Entertainment/Digital Jesters, «Бука»
Гладиаторы?! Нет, несусветная глупость — FPS с тотализатором и стрельбой сквозь прорезанные в щитах окошки.

Black & White 2
Lionhead Studios/Electronic Arts
Питер Молиньё, автор и небожитель, както признался, что не любит делать сиквелы. Так может, не стоит и пытаться?

BloodRayne 2
Terminal Reality/Majesco Games
Милая рыжеволосая девушка в вечернем платье уже на втором уровне по прихоти сценаристов облачается в кожу и сосет кровь из безмозглых готиц. Весьма нравоучительная история.

Brothers in Arms: Earned in Blood
Gearbox Software/Ubisoft Entertainment, «Бука»
Проклятый фланговый удар (см. ниже) по-прежнему отдает, но теперь уже откровенной, по Эйзенштейну, тухлятиной. Будущий релиз оказался туповатым продолжением прошлого, а французы попробовали продать откровенный аддон в качестве оригинального продукта. С его разработкой могла бы справиться команда моддеров.



Brothers in Arms: Road to Hill 30
Gearbox Software/Ubisoft Entertainment, «Бука»
Французский издатель открыл новый виток гонки WW2-шутеров «историческим» FPS, где, помимо никому не нужного псевдотактического режима, есть «основанное на реальных событиях» сквозное повествование, именованные AI-братья. Ставка на маневр флангового удара отдает неожиданной свежестью.

Burnout Revenge
Criterion Games/Electronic Arts
PlayStation 2 XBOX
Пинбол на дорогах: для тех, кто не любит сворачивать. Инструмент для изливания водительских фрустраций, вряд ли игра.

Call of Duty 2
Infinity Ward/Activision, «1С»
Девелоперы COD2, действуя по принципу «от Ubi-противного», проявили максимум несерьезности. Результат: одна из лучших шутер-аркад года! Легковесное, легкомысленное и зрелищное WW2-представление дается в трех частях и подрезает некоторые исконные FPS-устои. Среди них — лайфбар и аптечки. Браво!

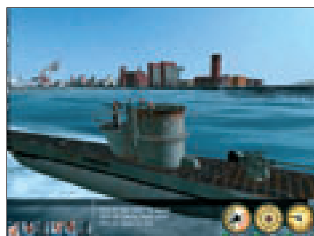
Close Combat: First to Fight
Atomic Games, Destineer Publishing/2K Games, «1С»
Бравурный памфлет героизму, ловкости, смелости и бесконечной преданности идеям нефти и газа американских морских пехотинцев. По заказу и с благословления. В меру занимательный экшен-симулятор современного штурмового подразделения со скидкой на непатриотично кривые ручонки несовершеннолетних лиц в возрасте от полутора лет.

Codename: Panzers Phase II
Stormregion/CDV, Nival Interactive
Крепенькая и красивенькая, аккуратненькая в-реальном-времени-про-Вторую-мировую, очень похожая на свою фазу номер раз. И тщательно нарисованными миссионными картами с закопанными тут и там сюрпризами, и ростом в опыте подведомственных панцер-зольдатен, и богатым на драматизм сюжетом кампании, включающим мужскую дружбу с легкой гомоэротической окраской.

ло понятно, что во всем были виноваты только мы сами. Бросив ей веник мимозы или голдовую «гайку», мы полагали, что она готова к соитию. Пренебрегая прелюдией, мы грубо хватались за самое нежное, попыхтев до первого пота, слезали и, не обращая внимания на ее реакцию, перекурив, залазили снова. Пальцем о палец не ударив в деле постнатального взращивания отпрысков, удивлялись, отчего детишки вышли такими косорылыми.

Когда же мы впервые проделали все как положено, объединив знания, полученные из Cosmo, «Камасутры» и секретных дневников доктора Спока (не того, который Star Track), результат превзошел все наши ожидания! Любовно взрастив из актеров подлинных звезд, тщательно подобрав их на каждую роль, не забыв о сюжете, костюмах, спецэффектах и сценических задниках, мы сняли кино, которое с восторгом приняла виртуальная публика, а критики исписали по три «Паркера», строча хвалебные отзывы. А когда озвучили фильм, и не с бухты-барахты, а по нарочитому сценарию, кино перестало быть продуктом внутриигровым и заслужило выхода в свет. Но мы, скромники, не стали показывать его онлайновой публике, будоража ее тщеславие, уничтожая надежды и провоцируя черную зависть. Нам ни к чему шумиха, с нас довольно и тихого домашнего счастья.

Пусть это прозвучит грубо, но мы полюбили ее не за глазки, ножки и блестки в волосах. Нас накрепко привязало к ней самое что ни на есть животное: страсть к воспроизводству. Наши дети не похожи ни на маму, ни на пап, но они чудесны и могут жить своей собственной жизнью в отрыве от родителей и без оглядки на них. А их производство — сладчайший процесс, от первого поцелуя родителей до помахивания платочком вслед оперившимся птенцам. Любите и вы ее! Не считайте заурядной сим-куклой или обсыпанной гламурным конфетти программой для создания видеороликов. Она, конечно, немножко и то и другое, но и нечто много большее.



Silent Hunter III
www.silent-hunteriii.com

жанр	Идеальный морской симулятор
платформа	PC
разработка	Ubisoft Romania
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
издание в России	«1С» (www.games.1c.ru)
релиз	8 апреля 2005 г.
рецензия	#5'2005, стр. 118

Шесть лет в стальном гробу

Ночь, небо прочно затянуто грозовыми тучами, сквозь которые почти не проникает лунный свет, огромные волны перекатываются через корпус, видимость почти нулевая, и кажется, что на этот раз вода уж точно зальется тебе за шиворот. Долгое изматывающее патрулирование, команда валится с ног, и внезапно появившийся из мглы силуэт застает тебя врасплох, мгновенное замешательство, ты почти паникуешь...

Silent Hunter III, оставаясь симулятором по своей сути, со всеми положенными атрибутами технического моделирования, уделяет особое внимание тем вещам, на которые в симуляторном деле принято смотреть свысока: антуражу, графике, атмосфере. Может показаться, что таким образом SHIII пытается апеллировать к той части аудитории, которую обычно отпугивает аскеза выразительных средств симуляторов. Хотя на деле никакой «сомневающейся аудитории» нет. Вокруг бункера, в котором засели симуляторщики, на много километров вокруг земля выжжена на глубину нескольких метров. Люди, не приемлющие своеобразного жанрового геймплея, не соблазнятся ни на какие блестки, ни на какую графику. Управление подлодкой останется крайне специфическим занятием, сколь бы эта лодка ни была трехмерной. Настройки сложности могут сделать игру занятием крайне простым, но не изменят ее СУЩНОСТИ, хотя и могут лишить ее смысла.

/ топ-тысяча



Cold Fear
Darkworks/Ubisoft, «Акелла»
Неожиданно качественный хоррор про зомби на сухогрузе и нефтяной вышке. Resident Evil на свежем морском воздухе.

Colloseum: Road to Freedom
Goshow/KOEI Corp.
PlayStation 2
Снова гладиаторы! Двое в доспехах вдумчиво тычут друг друга трезубцами. Звон металла, новомодная «свободная» боевая система, абсолютно никаких спецэффектов. Файтинговый андерграунд.

Conflict: Global Storm
Pivotal Games/Eidos Interactive
Уже четвертая игра в Conflict-серии британских тактических низкобюджетных (уф!) шутеров. Серия отнюдь не выродилась, хоть и нельзя сказать, что расцвела: все тот же крепкий концентрированный геймплей, обходы с флангов, менеджмент аптечек... Теперь — в городском сеттинге, с приборами ночного видения и корейскими террористами. Но позвольте заметить, что в обозримом настоящем это ЕДИНСТВЕННАЯ действующая тактическая серия.

Darwinia
Introversion Software/Introversion Software
Игра, о которой в .EXE бытует два мнения, причем диаметрально противоположных. Одни полагают ее важным индустриальным событием, игрой авторской, концептуальной, призывающей задуматься весь честной народ — от игроков до игроделов. Другие убеждены, что Darwinia — претенциозная халтура.

Dead to Rights 2
Hometek, Widescreen Games/Namco, «Акелла»
Даосский, черт дери, симулятор, черт дери, Дуэйна Джонсона. Рекомендован журналом Fortune и лечебно-профилактическим отделением психо-неврологического института им. Такой-то матери при научно-популярном альманахе «Игра.Разбегайся» для самоидентификации с образом Просто Хорошего «Разжую-И-Переварю» Парня.

Death by Degrees
Namco/Namco
PlayStation 2
На белом круизном теплоходе Ниночка Вильямс разит острым каблучком стада ниндзя. Порванное платье и рентген в стиле Гонконга. См. также «Namco», «Трэш».

Destroy All Humans!
Pandemic Studios/THQ
PlayStation 2 XBOX
В игры из жизни Ужасных Монстров (пришелец, Годзилла, гигантский робот) интересно играть только первые три уровня. Потом выясняется, что их никто не любит.

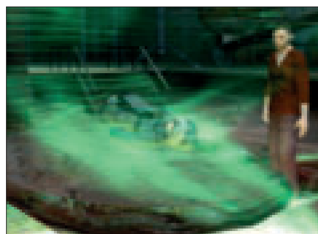

Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Capcom Production Studio 1/Capcom
PlayStation 2
Кунфу-шедевр с пистолетами. Лучшая игра про Данте со времен... ну, первой игры про Данте.

DOOM 3: Resurrection of Evil
Nerve Software/Activision
DOOM 3 для людей с загруженным рабочим расписанием. Максимально сжатый пересказ всего, что было, с бонусным гравитационным ружьишком модели «как у всех».

Driv3r
Reflections Interactive/Atari, «1С»
Консольный возвращенец отличается удельным слабоумием и удивительной силой мультипликационных интермедий. Полная несвобода действий, ублюдочный геймплей и жирные отпечатки лап:

И получилось вот что: SHIII приняли и полюбили не какие-то мифические люди со стороны, а те самые мы, привыкшие к спартанским условиям плоских циферблатов, к брифингам вместо сюжета, к радиообмену вместо общения, к схемам вместо пейзажей. И так странно чувствовать, как ты оттаиваешь! Понимать, что все эти оформительские излишества вовсе не столь уж излишни, что одно дело возвращаться в точку на карте, и совсем другое — медленно причаливать в ДОМАШНИЙ порт с его духовым оркестром и нарядными санитарками, понимая, что и на этот раз проскочил, улизнул, вырвался из самой пасти, хотя под конец уже и не верил...

SHIII заново открывает в нас простые человеческие черты: тягу к авантюрам, к морской романтике с ее мрачной штормовой величественностью, эпико-пасторальными закатами, приглушенными огнями узкого чрева лодки... Сперва ты едва ли не боишься признаться себе, что стекающая по стеклу перископа вода важна для атмосферы не менее, чем моделирование (вставьте сюда технический аспект по вкусу, пусть будут скорости различных типов торпед, или условия срабатывания взрывателей, или еще что-нибудь). Игра смогла передать нечто неуловимо важное, подарить ощущение опасного и жуткого приключения, на грани обреченности и иногда за этой гранью.



Fahrenheit
www.atari.com/fahrenheit

жанр	Adventure
платформа	PC
разработка	Quantic Dream (www.quanticdream.com)
издание	Atari (www.atari.com)
релиз	19 сентября 2005 г.
рецензия	#11'2005, стр. 74

Другое время

...когда так многое хочется сказать. Я выхожу каждое утро из дома и утаптываю тяжелыми ботинками свежевыпавший снег; прокладываю знакомый до горечи под языком маршрут: тридцать шагов вперед, поворот налево, пятнадцать шагов и дальше через дорогу; я провожу впустую почти сутки и ощущаю себя персонажем фильма, который пустили в обратную перемотку: через дорогу, пятнадцать шагов, поворот направо и тридцать шагов вперед до двери подъезда? Этот снег, он ведь совсем другой, совсем не такой, как наш с вами — вы же помните наш с вами снег? Теплый и мягкий, словно бабушкин плед... а эти семичасовые серые ошметки — они же совсем мертвые, безжизненные, как мех полинявшего зверька.

Вот так — вверх, вверх, вниз, назад, вниз, вверх. Нажатием кнопки транслировать эмоции. Растворяться в откровенно абсурдном антураже — ваше ноу-хау. Как можно забыть чехарду в офисных клетках — салочки с бледно-зелеными инсектоидами, в сравнении с которыми трусливое бегство мистера Андерсена ничем не лучше сигареты без никотина? Это я бежал, и нырял под столы тоже я, и унимал дрожь в пальцах — я. Наделял суетливую фигуру на экране единственным смыслом. Вдыхал в нее жизнь. Свою. Себя.

А когда там, в нарисованных интерьерах, вы угадывали мое торопливое движение за секунду до того, как... Нет, я, конечно, понимаю, что это невозможно... Разумеется, невозможно... Так вот, когда вы так поступали — изящно, с полузаметной улыбкой, — у меня кружилась голова.

Белый пластик под пальцами необратимо теплеет. Вверх, вправо, вверх, вниз. Вы не даете роскоши передышки: безобидный разговор, как всегда, превращается в холодящий кровь аллюр. Легкость, с которой вы выбираете нужную интонацию, по-



здесь были разработчики приставочных игр. Пятно на культовых мощах первой части игры тем самым просим считать несмываемым. Driver 4 уже в пути.

Dungeon Lords
Heuristic Park/DreamCatcher Interactive, «1C»
Сочный, яркий, звонкий, но почти неиграбельный (из-за недоделанности) РПГ-файтер. Впрочем, от маэстро Брэдли (D.W. Bradley) все равно ждали большего.

Dungeon Siege II
Gas Powered Games/Microsoft, «1C»
Собственное видение Diablo в исполнении RTS-специалиста Криса Тейлора ни в коем случае не бросает тень на любимое изделие Blizzard. Дотянуться до звезды не получается даже со второго раза: несмотря на очевидные геймплей-усовершенствования, DS2 по-прежнему представляет собой полигональный mash-up, беспорядочное и бессистемное клик-рубилово. Благодаря уровням сложности может быть употреблено до трех раз.

Dungeons & Dragons: Dragonshard
Liquid Entertainment/Atari
«Первая RTS по каноническим РПГ-правилам» на поверку оказалась много проще, чем предполагает пышный титул. Среди замечательных находок Dragonshard — падающие с небес словно манна ресурсы и двойная подкладка карт. Пещерами, словно туннелями Амстердама, можно пройти половину уровня и вынырнуть за пазухой у противника. Главное «ох» — сделано в Liquid. Со всеми, гм, вытекающими.

Earth 2160
Reality Pump Studios/«Акелла»
Сверхмощный графический движок очередной «Земли» с корнем вырвался из металлического тела игры и усвистал далеко вперед. Прочее — колеса сюжета, салон геймплея и водительская баранка баланса юнитов — обещало подтянуться ко второму или третьему аддону.

Echo: Secrets of the Lost Cavern
Kheops, MZone, Totem/The Adventure Company, «Акелла»
Все дело в волшебных пузырьках! Лучистая прогулочная адвенчура про наших опрятных интеллигентных предков из каменного века. Именно подобные произведения ответственны за то, что прошлое человечества видится исключительно в розовом цвете, а также за то, что к адвенчурам принято относиться снисходительно. «Эхо» длится недолго и больше не всплывает в памяти.

Empire Earth 2
Mad Doc Software/Vivendi Universal Games
Игра-гора, игра-океан. Очень-очень большая и интересная. Густая, наваристая RTS-уха, богатая жирами осетрины и белками планктона.

Evil Dead: Regeneration
Cranky Pants Games/THQ, «Бука»
Великолепный в «Армии тьмы» Брюс Кэмпбелл достоин собственного жанра: брюсплуатэйшн. И Evil Dead как раз об этом. Помимо персонажа по имени Эш, пилы, шотгана и мотодельтатьмы у девелоперов не так много козырей. Геймплей с некоторого момента сваливается в самоповторы, шутки теряют новизну, а экшен-спектакль начинает действовать на нервы.

F.E.A.R.
Monolith Productions/Sierra Entertainment, Vivendi Universal Games
Что: набор безупречных человеко-ботов. Зачем: для феерической публичной демонстрации; играть в F.E.A.R. без наблюдателя со стороны как-то обидно.

Falcon 4.0: Allied Force
Lead Pursuit/Graphsim
Свежая версия самого зубодробительного реактивного авиасимулятора. И

ражает — в наше-то время! За сценку, разыгранную в квартире Лукаса, можно отдать многое (стук в дверь — это полиция — спрятать все — и время, время, которое летит так по-настоящему, вгоняя в идиотский — и такой знакомый — ступор), но только не сердце, оно еще пригодится: и в эпизоде со случайным гаданием, и в безупречных детских снах-стилизациях, и в словно сошедшем со страниц Брэдбери парке аттракционов... Вы необычайно щедры, разливая яркие краски там, где другие обошлись бы карандашным наброском.

Самое главное — это ощущение того, что время течет по-другому, что все вокруг иное, когда мы рядом. Мы бежали по гладкой стене скайскрэйпера, и время менялось; мы танцевали на сказочном льду, и время менялось; мы дразнили встречный трафик — и время менялось, оно то замедляло свой бег настолько, что я мог слышать, как поют цикады в перерывах между ударами вашего сердца, то ускоряло свой бег, и поток машин сливался в одну большую разноцветную полоску серпантина. Я готов на все. Я готов вытерпеть все и пережить все — лишь бы быть здесь. Влево, влево, вниз, вверх. Вам кто-нибудь говорил, что вы пахнете миндалем?..



Voyage: Inspired by Jules Verne
(«Путешествие на Луну»)

www.kheops-studio.com

жанр	Талантливый квест
платформа	PC
разработка	Kheops Studio (www.kheopsstudio.fr)
издание	The Adventure Company (www.theadventurecompanygames.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.ru)
релиз	18 августа 2005 г.
рецензия	#11'2005, стр. 110

Путешествие инкогнито

Неброская внешность Voyage обманчива. Рассматривая скриншоты, можно принять игру за еще одну бюджетную безделицу и, не обнаружив вокруг тщательно нагнетаемой пиар-истерии, заранее списать ее со счетов и тем самым лишиться одного из самых ярких игровых впечатлений-2005.

Возможно, главная черта Voyage — удивительная разносторонность. Игра не диктует вам единственно возможного восприятия, предоставляя каждому видеть то, что он хочет (или может). Уставший от прагматичной приземленности большинства современных квестов и игр вообще найдет здесь ажурное, удивительное в своей наивности приключение, в котором первый-человек-на-луне запросто съедает первый попавшийся селенитский фрукт (разумеется, удивительной расцветки!), не боясь последствий — потому что в этом мире не бывает непоправимых трагических случайностей. Знаток истории научной фантастики обнаружит множество мелких деталей, отдающих дань уважения столпам и былым атрибутам жанра. Любители решать задачи встретят массу забавных и странных, но всегда логичных головоломок с участием паровых инопланетных машин и алхимических рецептов, а для тех, кто терпеть ненавидит застревать, наверняка раскроется очередной обходной путь. Voyage будто распахивается перед игроком, и в тот момент, когда нам кажется, что мы уже точно знаем характер игры, она ловким движением ставит все с ног на голову, меняя наше восприятие, и лукаво стучит в монитор с той стороны стекла.

Ей удается решительно все: с первой же сцены отказываясь от сюжета книги, на которой она основана, Voyage тем не менее до конца сохраняет удивительную верность ДУХУ великого Жюля, бережно выдержав все особенности стиля, начиная с ненавязчивых образовательных моментов и до ажурной сатиры на все то челове-

/ топ-тысяча



вот в чем дело: если вы спрашиваете себя, нужна ли вам эта игра, значит, она вам точно не нужна. Пробуйте только в том случае, если у вас нет СОВЕРШЕННО никаких сомнений в желании приобщиться. И не пугайтесь, если потом они неожиданно появятся, — это нормально.

Fight Night Round 2
EA Sports/Electronic Arts
GAMECUBE PlayStation 2 XBOX
Очень хороший бокс, почти без недостатков. И единственный настоящий — но это не потому, что у EA мало конкурентов...

Freedom Force vs. The Third Reich
Irrational Games/Vivendi Universal Games
Слишком мало фашистов! Новая версия Freedom Force на том же самом графмоторе уже не щекочет нервные окончания левой резьбой замысла. Задания малопривлекательны, истории не удается выбить искру из превосходного кремния, каким является для всякого литзамысла громада Третьерейха. В нейтральной зоне между профессионализмом и артхаусом игра совсем не вызывает эмоций.

Genji: Dawn of the Samurai
Game Republic/Sony Computer Entertainment
PlayStation 2
Короткая и яростная зарисовка «Лепесток вишни падает в саду самурая». Море крови, красивые закаты, из хорошей семьи.

God of War
Sony Computer Entertainment of America/ Sony Computer Entertainment of America
PlayStation 2
Дэйв Джефи в очередной раз изобрел видеоигры. Типично американский (целиком состоящий из хорошо примененных чужих идей), но совершенно неотразимый мифологический слэшер.

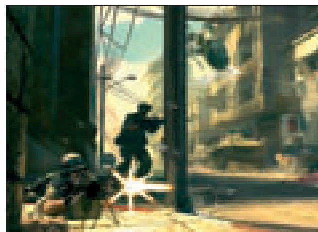
Gran Turismo 4
Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment
PlayStation 2
Единственная в мире аркадная гонка («симулятором» GT4 зовут лишь претенциозные идиоты) с микроменеджментом поворотов. Очень хорошая и неторопливая игра.

GT Legends
SimBin/10Tacle, Atari
Самый разнообразный автосимулятор, и все благодаря десяткам машин, совершенно непохожих друг на друга (в том числе и в части поведения на дороге). Два десятка золотых лет автомобилестроения упакованы в одну игру. Главное — у вас не должно быть аллергии на ретро, а в гараже можно и не копаться. Дорогой руль с обратной связью строго обязателен.

GTR: FIA GT Racing Game
SimBin/10Tacle, «1С»
Оголтелый гоночный хардкор, современный, красивый и очень сложный. Зубами выгрызать места в таблице, выцарапывать у графиков настроек дополнительные десятые и сотые. Спортивная карьера — штука медленная и предназначена для людей упорных и повернутых на своей цели. Один гоночный уикэнд отнимает примерно столько же времени, сколько полное прохождение среднестатистической игры.

Guild Wars
ArenaNet/NCsoft
Нестандартизуемая MMORPG-затея корейской NCsoft, которая усердно рубит для себя нишу в развивающемся рынке онлайн-энтертейнмента: во-первых, никакой месячной десятины; во-вторых, командная игра — местность вне городов каждый раз генерируется под конкретно-

ческое, что испокон веков не чуждо даже селенитам. И общение это получается очень забавное и нередко трогательное... Право же, не так часто можно встретить действительно ДОБРУЮ игру!



Battlefield 2
www.battlefield2.com

жанр	Тактический шутер
платформа	PC
разработка	Digital Illusions (www.dice.se)
издание	EA Games (www.eagames.com)
релиз	21 июня 2005 г.
рецензия	#8'2005, стр. 100

Трудная вода

Она чахнет без свежего интернет-воздуха, смеется в лицо пиратам и ставит в тупик самые современные процессоры и видеокарты. Мы ждали ее на остановке под часами на год дольше, чем позволяют приличия, а потом мы ждали ее еще 365 дней. Мы протянули ей руки — она отдавила их тяжелыми гусеницами танков. Мы улыбнулись — она расстреляла нас из автомата в упор. Мы сказали ей: «Здравствуй!» — она ответила хрустом винчестера и синим экраном смерти.

Недружелюбная к новичкам, неповоротливая, прожорливая игра. Невероятно красивая, совершенная в каждой детали, в каждой мелочи вроде заклепок на броне вертолета. Увы, вряд ли кто-нибудь сможет оценить эту красоту — оглядываться по сторонам просто некогда. Ее серверы густо населены бешеными детьми и недобитыми киберфизкультурниками, ее системные требования больше похожи на ультиматум, а за то время, пока она загружает уровень, вы успеваете сыграть партию в Civilization 4. Высокоточные средства уничтожения недалекого будущего не оставят вам ни малейшего шанса на выживание. Оказавшись внутри, приготовьтесь умирать, умирать и умирать. Battlefield 2 все равно, что вам пришлось пережить, чтобы оказаться здесь, сколько денег вы потратили на апгрейд и какими словами ругали своего провайдера, добиваясь заветного пинга. Независимо от того, сколько дюймов у вас по диагонали, здесь вы никто, пушечное мясо. Battlefield 2 и пальцем не двинет, чтобы «развлечь» вас, как это делают другие игры. Достаточно того, что вы умудрились запустить ее и попасть внутрь. Enjoy yourself. Здесь нет сюжета, нет главных и второстепенных героев, нет диалогов, нет цели и нет конца. Смерти тоже нет — есть только миг между прошлым и будущим, когда нам в очередной раз предложат выбрать военно-учетную специальность, и, вы знаете, кажется, именно он называется жизнь.

Потому что если в других местах на каждого небритого типа с автоматической винтовкой приходится по трое в белых халатах с записными книжками в руках, рафинированный геймплей готовится по рецептам опытных диетологов, развозится в аккуратно упакованной таре с надписью «Fragile!» и скармливается игроку с чайной ложки, в Battlefield 2 он бьет прямо из земли — дикий, горячий, грязный. Любить Battlefield 2 могут лишь законченные психи, но если вы хотя бы однажды прикоснулись к этому источнику — вы будете возвращаться сюда бесконечно, в надежде, что звезды снова займут то самое положение, нужные бойцы вновь встанут на свои места и вы окажетесь ТАМ, на залитых светом пыльных улицах несуществующего южного города, с «калашниковым» в руках и сердцем, готовым выскочить из груди...

Battlefield 2 не игра, а гигантская съемочная площадка, или, если угодно, тематический парк отдыха и развлечений. Проверьте работу микрофона, отправив в эфир несколько простых русских слов. Братья по оружию отзовутся интернациональной разноголосицей. Дру-

/ топ-тысяча



го игрока или партию в собственном кармане-измерении. Агрессивный экшен и высокая сложность действа гарантированы.

Gun
Neversoft Entertainment/Activision
Недостроенный остов хорошего вестерна. Еще бы полгода — и вооруженный хитросплетением побочных квестов и более убедительной раскладкой ковбойских РПГ-достоинств Gun мог бы штурмовать хит-парады. Вопреки мечтам, авторы поспешили, и на свет появился лаконичный, словно взгляд молодого Иствуда, экшен. Сюжетные задания, впрочем, забавны.

Imperial Glory
Pyro Studios/Eidos Interactive
Несостоявшийся убийца сериала Total War (The Creative Assembly). Но как же хорошо было им вдвоем (Олегу Михайловичу Х. и этой игре) на той выставке в Лейпциге в августе 2004-го!

Jade Empire
BioWare/Microsoft Game Studios
XBOX
Knights of the Old Republic с загримированными под китайцев джедаями. На базис старых походовых РПГ-наработок канадские эскулапы нанизали грозди симпатичных боевых стилей. До настоящего консольного файтинга Jade Empire не дотянуться, зато обновление в сеттинг-юрисдикции оказывается очень даже своевременным. Почему же нет ПК-версии?..

JetFighter 2015
CITY Interactive/Global Star, «Акелла»
А вот кому быстрорастворимую аркадку с самолетиками? Описывать трэш-игры весьма интересно, ведь там масса находок, и неважно, что все они со знаком «минус», а потому в просторечье зовутся «ляпами». Аркада, созданная людьми, которым неинтересно делать игры, для тех, кому неинтересно в них играть.

Jets'n'Guns
Rake in Grass/Rake in Grass
То, ради чего: стремительный скроллинг, пушки размером с вертолетный ангар и невероятной концентрации на диагональный дюйм огненные мистерии. Словно и не было десятка могильных для жанра лет!

Juiced
Juice Games/THQ, «Бука»
Соперник NFS-класса будет вынужден пойти на повторный заезд. У Juiced есть драйв и еще не впавшая в аркадную ересь физическая модель, но игре решительно не хватает лоска! Геймплей теряет гипнотическую привлекательность, едва топовая машина оказывается в гараже победоносного гонщика.

Killer 7
Capcom/Capcom
PlayStation 2 XBOX
Красивейший комикс из жизни киллеров. Увы, вместо нормальных противников — дурацкие призраки-камикадзе. Зато как взлетают голуби!

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
BrainBox Games/Groove Games
Результат неуемного желания получить безумную прибыль за прошлогодний снег. Кажется, небезуспешный, так как процесс хождения со стрельбой из моды еще не вышел.

MetalHeart: Replicants Rampage
NumLock Software/«Акелла»
И мы тож национальный фалаут слабали через восемь лет, чуваки! При этом не сумели клонировать ролевую систему и удачное устройство походового боя, перенесли Околепсис на другую планету, запороли самоголовно задуманную feature со сменными имплантатами, зато от души отметились в диалогах — так, что из колонок запах щей валом прет.

гих диалогов не будет. Режиссер отошел за квасом и не вернулся. Сценарий сочиним в процессе. На героев и массовку поделит таблица фрагов. Мотор!



The Moment of Silence («Момент истины»)
www.themomentofsilence.com

жанр	Конспирологический квест
платформа	PC
разработка	House of Tales (www.house-of-tales.com)
издание	The Adventure Company (www.dreamcatchergames.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.com)
дата релиза	25 февраля 2005 г.
рецензия	#5'2005, стр. 114

Любовь с порядковыми номерами

Наша любовь к The Moment of Silence — больше, чем любовь к отдельно взятому хорошему квесту, любовь к жанру или любовь к творчеству House of Tales. Это любовь к направлению: к играм-предостережениям, играм-прогнозам, играм-размышлениям... Играм, которым не все равно.

Мы живем в большом, надежном, безопасном мире. Футуризм как-то незаметно перестал быть футуризмом, Нью-Йорк далекого будущего превратился в Нью-Йорк настоящего, и никого не пугает точность урбанистических прогнозов «Бегущего по лезвию». Ты копирайтер рекламных текстов. Твое призвание — политический маркетинг. Твоя жизнь в дистопии удалась.

Жизнь в дистопии безоблачна до первого сбоя в Матрице. В момент, когда первый человек в длинном черном плаще выскочит из машины, когда ты проснешься ночью от странного звука... Тогда приходит время бежать, и нет ничего приятнее, нежели хороший бег в правильно организованном тоталитарном обществе. Нельзя раскрыть глобальный заговор, сидя на месте. Тебя ждут Бермудский треугольник, Аляска, Пуэрто-Рико, телескоп на краю Земли, заглянув в который, ты увидишь такое... Неважно, впрочем, что именно. В самых лучших квестах про теорию заговора, в таких, как Union City Conspiracy, Under a Killing Moon и Beneath a Steel Sky, главное — сам процесс, само ощущение распутывание клубка, когда ты опережаешь на шаг Людей в Черном. Лишь Голливудом вскормленные конспираси-игры вроде «Фаренгейта» обрушивают на игрока труп за трупом, Откровение за Откровением, заставляют повисать на взлетающем вертолете... В стиснутом бюджетными тисками The Moment of Silence истина не лежит готовенькая за очередной экшен-сценой, здесь в финале тебя не ждет Архитектор, излагающий заговорщицкие концепции, сопровождая свои слова богатым иллюстративным материалом. Ты должен сложить картину происходящего сам, обратить внимание на мелкие детали, проследить взаимосвязи, найти корреляцию между гонениями на луддитов и выигрышами в государственную лотерею. Конечно, обаяние заговора именно в том, насколько все это похоже на реальную жизнь, в которой тоже, при желании, можно отыскать корреляции. Разработчики The Moment of Silence всего лишь дали тебе средства к проверке гипотез. И когда Питер Райт попивает наркотический коктейль на орбитальной станции или бредет через снежное поле, оставляя за собой длинную цепочку следов, он вовсе не кажется картонным копирайтером. Как герой любой нормальной антиутопии, он кажется... тобой.

Когда любить трудно, когда кругом одни цифры и позывные, когда вопросы задавать не принято, а ответы раздаются в обязательном порядке, любят сильнее всего. На дворе 2006-й, три из десяти избранных нами игр — квесты, и два из них — конспирологические антиутопии. Мы любим The Moment of Silence той самой любовью, которой Уинстон Смит любил Джулию. ■

/ топ-тысяча



Mortal Kombat: Shaolin Monks
Midway Los Angeles/Midway
PlayStation 2 XBOX
Услада любителя старинных файтингов, лучший «кооператив» десятилетия. Друг познается в игре с общим лайфбаром.

MYST 5: End of Ages
Cyan Worlds/Ubisoft, «Бука»
Последнее (?) творение смертельно уставших от всей этой мерзости бр. Миллеров. Короткое, легкое, с суровым минимумом маркетинговых красот... То ли полигон для новых идей новой серии (но слишком уж мимолетны все эти креатуры!), то ли откровенная распродажа интеллектуального имущества Cyan (немного его оказалось, имущества-то). Впрочем, контора вернулась с того света: уж не был ли, чего доброго, вытащенным Миллером из рукава тузом MYST 4?

Mythic Blades
Vermillion Entertainment/Cartel Games
Печальный shareware-след от поцелуя популярного файтинг-жанра с любимой платформой. Стыдливо скрываемый ото всех, гонимый и явно лишний.

NASCAR SimRacing
EA Tiburon/Electronic Arts
Этот вопрос очень часто задают, и мы не устаем отвечать: да, NASCAR — это и в самом деле интересно. И не думайте, что, не пробуя лично, лишь по чужому описанию, запросто можете представить, что это такое. NASCAR — это гонки, из которых выкинуто все лишнее. Игра из соковыжималки.

Need For Speed: Most Wanted
EA Canada/Electronic Arts
Интерактивный поп-симбиоз фильмов «Такси» и «Двойной форсаж» приносит сумасшедшую прибыль баблокосильщикам из EA. Очередное улучшение тактико-технических и изобразительных средств графического движка и возвращение затерявшихся в Hot Pursuit копов — и коктейль готов. Пьется взахлеб, занюхивается АИ-98.

ObsCure
Hydravision/Microids
Изящный подростковый хоррор. «В нашей школе завелись монстры!» Чем не повод побродить с фонариками по темным подвалам? И девочек заодно полапать...

Oddworld: Stranger's Wrath
Oddworld Inhabitants/Electronic Arts
XBOX
Возможно, последняя игра во вселенной Oddworld — только на Xbox! Через два месяца после выпуска Лорни Лэннинг (Lorne Lanning) объявил, что больше не хочет делать игры, потому что это слишком дорого. Его новая студия в Калифорнии будет их придумывать.



Paradoxion
VSBgames
Головоломка, поначалу одинаково податливая и домохозяйкам, и математикам. Красивая, логичная, аккуратно натирающая мылом веревочку всем, кто отчаялся победить. Докторам наук тоже.

Pariah
Digital Extremes/Groove Games
Глупейший FPS современности, сделанный хорошими людьми, подарившими нам Unreal и пятьсот частей Unreal Tournament. Вклад игры в историю жанра исчерпывается зрелищем фонтанирующих из забрала бронешлема осколков. Ориентированный на Xbox шутер рабски копирует третьесортную Halo: любой FPS поздней осени, включая Land of the Dead и «Восточный фронт», окажется куда более достойным времяпрепровождением.

МАША.АРИМАНОВА,
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ,
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН,
ФРАГ.СИБИРСКИЙ,
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ,
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Как это было

Возможно, претендентам-2005 и не удалось пошатнуть устоев игродизайна или открыть новые континенты, однако это не значит, что игровая индустрия стояла на месте. Весь год за сценой происходило движение: топали сапогами, двигали мебель, колотили молотками, визжали пилой. Периодически на сцену выбегали малознакомые люди и, картинно заламывая руки, падали в оркестровую яму. Сквозь хорошо задернутый занавес видно было немного, но было очевидно — что-то готовится... Весь год в окрестностях великой стройки под видом чернорабочих ошивались ваши непокорные .EXE-корреспонденты. Сегодня пришло время отчитаться о проделанной разведработе — встречайте-провожайте две тысячи пятый: как это было глазами очевидцев.

Курсовая года

GTA: San Andreas, академический труд коронованных ментальных разрушителей из Rockstar North, удостоился звания «Умноженной в десять раз Колумбины» — это ли не Знак Почета? Интересен даже не смысл стыдливо укрытых цензурными килобайтами сцен, куда как любопытнее вызванный колебаниями зловещего камертона резонанс: высказаться по проблеме посчитал должным каждый, даже самый общественно-вегетативный субъект. Обсуждение вопроса вредоносности не такого уж, кстати, и шокирующего контента привело к поразительным результатам: опальными программистами был создан первый в истории КИ антипатч — то есть конверсия исходного кода (исходного! имя открывшего кофейную дверцу еще кого-нибудь интересует?), препятствующая установке потенциально муроопасной модификации. Поезд до сих пор в огне: тот факт, что главный герой в промежутках между горячими чашками вырезает целые кварталы, никого не волнует, — в конце концов, это всего лишь игра. Смешно, конечно, но ESRB, правительство Австралии, лично Хиллари Клинтон и лично Ларри Кинг показали зубы только потому, что злосчастный скрипт был скрыт. Неужели Rockstar на самом деле задалась целью дискредитировать крупнейшую в мире рейтинговую систему содержимым единственной дискеты? Если так, изящнее способа нельзя было и придумать.

Пугало года

Стозевное чудище консолей нового поколения — тот самый плуг, при помощи которого в ближайшем будущем будет возделываться игровая целина. Неосвоенный рынок стоит почти пятьдесят миллиардов долла-

/ топ-тысяча



Parkan 2
Nikita/«1С»
Приключения в космосе, который есть Бескрайний Вакуум. Крохотная игра вселенского масштаба: на старте бегун решил срезать угол и срезал его настолько, что вовсе не тронулся с места. Лучше всего о «Паркане-2» думают те, кто видел его только на скриншотах или же мельком из-за чужого плеча. Так давайте же думать о нем хорошо!

Peter Jackson's King Kong
Ubisoft Montpellier/Ubisoft, «Бука»
Лучший рождественский подарок: ни к чему не обязывающий, ни на что не претендующий, гарантирующий определенную степень удовлетворения одариваемого и с легкостью выветривающийся из головы после первого же прохождения. Красиво и глупо.

Playboy: The Mansion
Cyberlore/Arushe, Playboy Games, «Бука»
Несложный симулятор жизни якобы вечно молодого порномагната, который в промежутках между собственноручными фотосессиями неторопливо бродит по особняку, вальяжно покрывая посетительниц приемов и девушек из редакционного персонала, включая фрилансеров. Увы, любовь с глубокой пенетрацией заменена невинным lap-dancing'ом по обязательной программе.

Project: Snowblind
Crystal Dynamics/Eidos Interactive
Если из System Shock вырезать сюжет, ролевые элементы и главного дизайнера, получится как раз Snowblind. Несколько туповатый футуристический шутер о нанотехнологиях, великой азиатской войне, киборгах и прочих радостях недалекого будущего. Более богатые фирмы списывают подобные проекты на полку. Eidos не из их числа.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Midway/Midway
В TPS убивают не пистолеты, а люди. Особенно люди с телепатическими способностями. Но эра ментальных шутеров так и не наступила — чужие головы куда приятнее взрывать при помощи «Магнума».

Quake 4
Raven Software/Activision, «1С»
В четвертый раз пущенная по кругу шапка: честь выколачивать пиастры с именем «Ку» на устах Джон Кармак и компания предложили подручным из Raven. Брэнд притягивает взгляды, однако внутри помойка, отлаженные алгоритмы один за другим выходят из строя, и легенда медленно превращается всего лишь в Крепкий Блокбастер.

Rag Doll Kung Fu
Mark Healey/Mark Healey, Valve Software
Файтинг-театр, придуманный и созданный одним человеком. На сцене дурачатся куклы-марионетки, мы созерцаем и дергаем ниточки.

Ratchet: Deadlocked
Insomniac Games/Sony Computer Entertainment
PlayStation 2
Отголосок хорошей, возможно, даже великой аркады, стрельба на аренах, заточенная под нескольких игроков. Знакомая история?

Resident Evil 4
Capcom/Capcom
GAMECUBE PlayStation 2
Самая переоцененная консольная игра года, гладенький зомби-экшен без зомби и с «Нечто»-пришельцами. Не более того.

RHEM 2: The Cave
Knut Muller/Got Game Entertainment
Экстракт головоломного квеста: много часов кристально чистого геймплея, и ничего кроме. Ни персонажей, ни сюжета, ни графики, абсолютно ни-че-го,

ров — в то время как емкость ПК-ниши в ближайший десяток лет вряд ли перевалит за десять миллиардов. Всё! Остальные резоны не имеют никакого значения. Раньше других ЭТО сделала Microsoft — уже сейчас Xbox 360 можно купить, разбить и продать видеосъемку деструкции новостным агентствам; на весну намечен старт PlayStation 3; ближе к лету обещает подтянуться natural born looser Nintendo Revolution. В ближайшие пару лет все самое главное будет происходить именно здесь — новые имена, новые технологии, новые масштабы распространения. Стоимость разработки январской Ninety Nine Nights для свежей икс-коробки равна 15 миллионам долларов, и, чтобы затраты окупились, необходимо продать более 250 тысяч копий. Для PS3 цифры еще безумнее (выше, как минимум, в полтора раза), и это только начало. Если человек готов регулярно платить по восемьдесят долларов за диск — а они готовы, соответствующее заявление Хироказу Хамамуры (Hirokazu Hamamura, президент осведомленной в таких делах Enterbrain) было встречено едва ли не одобрительными криками, — недостатка в этих самых дисках точно не будет. В результате, то, что коллега Вершинин со свойственной ему прямотой назвал «заунывным урожаем», в сравнении с днями грядущими выглядит просто средиземноморским изобилием. По крайней мере раньше о нас хотя бы вспоминали. То, что Quake 4 вышел сначала на ПК и только потом на Xbox 360, — досадная неувязка, которая уже вряд ли повторится. Огрызки? Пожалуй, да. Они ведь это, уже... Наше грязное будущее пришло к нам вместе с унизительным ожиданием GTA: San Andreas.

Хомяки года

Разумеется, BioWare Corp. Антрепренеры Музика и Зичук вкалывают, опираясь на трезвый куркульский расчет и работу с игрообщественностью, курируемую м-ром Ватаманюком (що не вмэрла!). Да, некоторым может быть обидно, что их эмоции — результат будничного общения с таблицами и матрицами, но из-за BioWare-ролевых легко докатиться до Xbox (или даже Xbox 360!), ибо уже была Jade Empire и грядет Mass Effect.

Бухгалтеры Музика и Зичук привлекают инвестиции. Странный альянс BioWare и Pandemic получил вливания на триста миллионов от Elevation Partners. Кому, кроме грызунов из Эдмонтона, дали бы creative control в рамках новой бизнес-модели? чьи еще акции потащили бы на биржу? И хотя Dragon Age погружена BioWare в гибернацию, хомяков нужно поощрить за умение делать запасы на зиму. Но не эволюционируют ли они в саблезубых хищников?

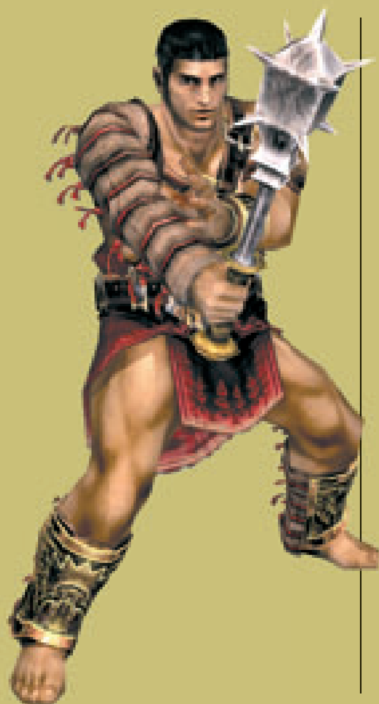
Прорыв года

Самопродвижение Nival Interactive мы ставим выше всех индустриальных самопродаж — организация под названием Ener1 вышла словно из произведений Уильяма Гибсона. Нанотехнологии и якудза. Ener1 планирует мировое господство через десяток лет. И инвестирует в то, что будет в центре, в средоточии послезавтрашней жизни. Лестно, что хитроумные инвесторы видят там компанию, которая выросла в нашей стране. Второй прорыв Nival — в издатели. Ориентация на нишевые продукты, собирание перспективных команд и проектов похвальны. Несмотря на альянс с жестким будущим, Nival сохраняет, извините, «гуманистический пафос».

Мене-текел-фарес года

Грег Костикян! В своей блогопроповеди Death To The Games Industry (Long Live Games) Грег живописал индустриальный Апокалипсис. Но смертен лишь игропром, а КИ возродятся в счастливом постапокалиптическом завтра. В отличие от пророков древности, которые только грозили узловатым перстом, Грег показал палец — и вернулся в игроделие, создав Manifesto Games. Не дабы поставить некоторых на место, а из любви к. Не расходится с делом! Der Mensch!! Заратустер!!!

/ топ-тысяча



кроме задачек и задач. Шедевр, вокруг которого нет даже завалящего культа, хотя в этом и есть некая высшая справедливость.

Rising Kingdoms
Haemimont Games/Black Bean Games

Болгарская вариация на тему WarCraft за номером три; буйство красок в двух измерениях, эпическая кампания, несколько разновидностей обвешиваемых артефактами героев со скиллами. Чтобы отличаться от — нейтральные, но завоевабельные эльфы верхом на козлах, выстреливающие себя из пушки тролли, главный игропараметр glory как награда за драки.

Rome: Total War — Barbarian Invasion
The Creative Assembly/SEGA, «1С»

Великолепная позапрошлогодняя стратегия, переиначенная на минорный лад: империю, для которой мы с таким трудом собирали земли, теперь нужно развалить в три тычка одним из кочевых потно-варварских племен. Еще есть Византия и Сасаниды с бронированными цибинариями, но как же измельчали слоны!

S.C.S. Dangerous Waters
Sonalysts/Strategy First, «Акелла»

Самый лучший военно-морской симулятор на свете. Весьма сложный, но это хорошо. Довольно некрасивый, но это не страшно. Только не надо снова спрашивать «неужели интересно все время смотреть в один и тот же экран радара?» А вам интересно смотреть в один и тот же экран монитора?

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo
Milestone/Black Bean Games

Маленькая сварливая гоночная игра с угловатыми машинками, малоубедительными трассами и клиническим отсутствием драйва. В терапевтических целях можете установить ее на боевой компьютер, и вот увидите — работать станет куда интереснее!

Serious Sam 2
Croteam/2K Games, «1С»

Вполне возможно, худший аркадный шутер всех времен. Не тот движок, не те идеи, не тот подход. А ведь начало не предвещало...

Shadow of Rome
Capcom Production Studio 2/Capcom

PlayStation 2

Гладиаторы! Летят на трибуны отрубленные руки, падают мраморные колонны, кренится подбитый боевой слон... Море веселья — если б еще не квестовые вставки!

Shadow of the Colossus
Sony Computer Entertainment/Sony Computer Entertainment

PlayStation 2

Почти безупречная работа на тему «садистским способом замочи гигантского монстра». Очень красивая, масштабная, необычная игра. Вот разве что пять монстров лишние...

Shattered Union
PopTop Software/2K Games

Стратегия-лайт с приставочным характером, эксплуатирующая местечковые настроения современных американцев: техасцы и калифорнийцы бросают друг на друга свежезакупленные «Абрамсы» и стелс-бомбардировщики. Если вы не любите «пиндосов», то эта игра не для вас: развалившиеся США придется объединять, причем местными или Европейского союза силами — обидно, да?

Sniper Elite
Rebellion Software/Namco, «Бука»

«Голубой огонек» работы Уве Болла: американский суперснайпер, переодетый немецким ворошиловским стрелком, отстреливает советских на улицах Берлина. Шутер-нелепость, шутер-насмешка над особым отношением FPS-активистов к снайперской винтовке. Осо-

Продукт года

«Ночной дозор» не укусишь. Качественно. Но ГАРАНТИРОВАННО решаемо: продукт не напряжет вас больше, чем игрока с минимальными требованиями. Из большинства игр эскапистские тропинки ведут черт знает куда. В «Ночном дозоре» вы попадаете в начальную точку, на улицу под вашим окном, где стоит рекламный щит и ветер носит обертки от шоколадных батончиков. Вызывающая вторичность оригинала, люминесцентные лампы «Джордж, выкуси!»; свинцовая неизбежность сиквела, триквела и квадриквела. Но продукт крепкий. Его даже продавали два раза!

Игра года, в которую все играли, но боялись в этом признаться

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords. Ну и что, что ампутированная? Люк тоже был ампутированный. Это же «Звездные войны»! И это причина. Лазерный меч и способность разом шмякать сразу нескольких злодеев о стену, как учитель Йода, — что еще нужно для счастья? Профуканные сюжетные линии? В случае с KOTOR2 мы обсуждаем их и думаем, как бы оно было, если бы не изуверы-издатели. Отсутствие Рыкающего Вуки в финале? Мы недовольны, но мы добрались до него, до финала!

Конец игры года

В марте подотчетного года Лорни Лэннинг (Lorne Lanning), основатель Oddworld Inhabitants, вместе с ключевыми сотрудниками навсегда ушел из игропрома — туда же, откуда пришел десять лет назад: в кино и на телевидение. Создатель Эйба и Странника не видит себе места в условиях наступающего nextgen-тоталитаризма. «Мы закрыли студию, потому что таковы реалии сегодняшнего рынка. В игровой индустрии осталась только одна финансовая модель: издатель оплачивает создание всей игры: производство, маркетинг, дистрибуцию, рекламу, всё. В этих условиях разработчик имеет весьма ограниченные возможности в поиске финансирования и выборе новых тем, а это не самый комфортный климат для творчества». Скорее всего, поводом для такого, прямо скажем, трагического решения стал конфликт с Electronic Arts, издателем Oddworld: Stranger's Wrath, — игра вышла практически безо всякой рекламной и маркетинговой поддержки. «Инновационный дизайн? Только на Xbox?» В министерстве компьютерных игр решили не рисковать, и это просто взбесило авторов.

«Стоимость разработки все увеличивается. Код для Xbox, с которым справлялся один человек, теперь требует пяти. Это как если бы новые кинокамеры требовали двенадцати операторов вместо одного», — комментирует ситуацию Лэннинг. Что теперь? Oddworld займется «чистым искусством»: созданием контента для игр, кино и телешоу, предоставив производство партнерам. «Если вы независимый разработчик, который хочет делать игры и контролировать их судьбу, нынешний игропром не самое удачное место для приложения ваших талантов». Мнение битого дорогого стоит.

Новые наркоманы года

«Мильоны вас. Нас — тьмы, и тьмы, и тьмы», — сказал поэт, очевидно, имея в виду бешеную популярность World of WarCraft. Полтора миллиона игроков в Северной Америке, 800 тысяч активных подписчиков в Европе и трудно поддающееся пониманию количество адептов в Корее, Китае и на Тайване. Таким образом, похороны рынка ПК-игр в 2005 году были в срочном порядке отменены в связи с победоносным шествием по миру Blizzard MMORPG, игры, которой удалось побить, пожалуй, все рекорды продаж: за день, месяц, год. Ну а конкуренты на рынке онлайновых многопользовательских, как ни странно, даже рады. «Появление World of WarCraft сыграло для нашего бизнеса весьма положительную роль», — заявил исполнительный директор NCsoft Роберт Гэрриот (Robert Garriott), старший брат «того самого» Ричарда.

/ топ-тысяча



бенно хороши крупные кадры с headshots: большое приставочное прошлое не забывает заявить о себе форменным порно.

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
The Collective/LucasArts
PlayStation 2 XBOX
Беззубая джедайская поделка. Но красиво, есть «кооператив» и драки на световых мечах. Много драк на световых мечах. Их так не хватает в нашей жизни...

Star Wars: Battlefront II
Pandemic Studios/LucasArts
Желающим побегать в галдящей толпе имперских штурмовиков рекомендуем приобрести первую часть. Всем остальным лучше просто пройти мимо этого смелого эксперимента, призванного наконец-то дать ответ на извечный вопрос: «Это правда, что чем хуже игра, тем лучше она продается?». Надеемся, что ответ все-таки отрицательный.

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords
Obsidian Entertainment/LucasArts
Нишевая «заглушка» от неоригинального производителя. Покушанный цензорной молью сюжет и профанирующая привязка к оригинальной BioWare-игре обеспечили второй части SW: KOTOR насупленную встречу. Еще один акселерат, срочно выращенный до размеров самостоятельного релиза аддон.

Star Wars: Republic Commando
LucasArts/LucasArts
Почти что бюджетный командный FPS, произведенный изобретателями лазерных мечей. Если бы под Republic Commando выделили приличную оформительскую команду, «это могло бы стать началом хорошей дружбы». Ан нет: клоны разговаривают разными голосами и разыгрывают на пальцах сюжетные сценки. В дизайнерской недвусмысленно попахивает Xbox'ом.

Starship Troopers
Strangelite Studio/Empire Interactive, «Бука»
Экшен-фильм, интерактивный хруст попкорном и тараканьими остовами. Подарок для поклонников культового произведения и повод пожать плечами для всех остальных.

Still Life
Microids/The Adventure Company
Квест про расчлененку, который, несмотря на скандальную тему, удивительно осторожен и тактичен. Средненький сюжет, простенькие головоломки, отсутствующий финал, призывающий смотреть в туманную даль в ожидании сиквела. Заполнение вечной паузы.

Stolen
Blue 52/HIP Games, «Акелла»
Анти-Thief. Тот, кто останется с нами после добытого «Рубина Самурая», — молодец и вообще стойкий человек. За невероятно ценный порножурнал, украденный в кабинете инженера, дают бонус. Вы еще здесь?

Stronghold 2
FireFly Studios/2K Games, «1С»
Обустройство феода и склоки с соседями, строительство высоких каменных заборов для швыряния с них бревен и вонючих горшков; в отличие от первой игры, в полном 3D. Из-за которого игра потеряла свою магию: кормим угрями лорда и миледи, убираем за крестьянами какашки, надзираем и наказываем на дыбе — но... не радует.

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»
Wideload Games/Aspyr Media, «Бука»
Зеленолицая трэш-новелла, настолько вкусная и диковинная, что в строю мрачных одноцветных поделок смотрится ошибкой. При тесном общении оказывается, что неверны все остальные.

Sudeki
Climax/ZOO Digital Publishing
Якобы японская РПГ. Как и у всякого сотворенного в Великобритании аниме, здесь

По его мнению, именно и только WoW сумела «подсадить на онлайн» миллионы пользователей, которые раньше не обращали на эту заразу никакого внимания.

Концепт года

В условиях издательского диктата в моду входит жанр «игр-концепций». Концепция — это как бы не настоящая игра и спросу с нее никакого. Тем не менее это явление образует некоторое пространство для маневра, которое с радостью используют и разработчики, и журналисты. Такие проекты с удовольствием освещает пресса — и «Геймер Мухосранска», и Wired, и даже Times; с такими вещицами разъезжают по выставкам и конференциям, а на интернет-сайтах позже появляются убитого качества картинки, которые подвергаются самому внимательному изучению со стороны воспаленной общественности...

В 2005-м самым актуальным концептом было принято считать задумку Уилла Райта (Will Wright), автора SimCity и The Sims, представившего миру Sim Everything (кодовое название Spore), в которой играющий сначала управляет молекулой, а в конце устраивает звездные войны и покоряет галактику. В свою очередь плодовитый Питер Молиньё (Peter Molyneux) предложил абсолютно новую концепцию игры для тех, кто... не играет в игры: The Room. «Представьте себе сверхреалистичную среду, с объектами которой игрок может взаимодействовать любым мыслимым или немыслимым образом: листать страницы книги, лежащей на полке, исследовать текстуру древесины на планках паркетного пола, наблюдать за медленным гниением апельсина». Звучит волнующе! Пожалуй, эта игра нравится нам даже больше, чем симулятор вида за окном движущегося электропоезда. Может быть, мы не туда чертим параллели и пришло время сравнивать игропром с автомобильной индустрией? Кстати, по слухам, самые удачные элементы концептуальной The Room будут использованы в Project Dimitri, блокбастер-долгострое Lionhead.

Подмастерья года

Вживление «доверительной» политики создания блокбастеров ныне позволяет девелоперу снимать кассовые сливки, не разбиваясь всмятку о Сциллу менеджмента и Харибду сроков. Серьезные игроки рынка ставят крест на собственнических настроениях в угоду сытости кошелька. id Software и BioWare Corp., лидеры в своих жанровых сегментах, уже «не страшатся» передавать собственные интеллектуальные наработки в третьи руки. Quake 4 и KOTOR2 суть големы, полые изнутри существа с узнаваемым обликом, рассчитывающие исключительно на срабатывание торгово-хватательного рефлекса и не претендующие на выдающиеся качества оригиналов. Магия имени работает безотказно: лемминги мира с радостью приобретут и следующие продукты серий с инкрементным порядковым номером.

Quake 5? SW: KOTOR3? Чувствуете дрожь коленок? Эврика!

Thumbs up года

Генетическая близость Xbox 360 к ПК, вероятно, способна обеспечить дальнейшее геймпад-вторжение в уделы, где раньше царствовала мышь и правила клавиатура. Ubisoft первой из великих создает вот уже третий персонально-компьютерный продукт, чья дружба с исконными средствами ввода вызывает искренние сомнения: Prince of Persia предстает во всем великолепии только перед тем, чьи указательные пальцы надежно лежат на шифтах, а подушечки больших пальцев покоятся на шапочках аналоговых джойстиков.

Антракт года

Новое поветрие косит игроурожаи всех жанровых полей: аркадные этюды на марше. Незваные, они поднимают уродливую голову и выдают чудовищные ужимки в самые неподходящие моменты. Сколь бы интимными ни были ваши отношения с обожаемыми FPS, RTS, RPG, знайте: рано или поздно из потайной дверцы с бесовс-

/ топ-тысяча



слишком слабая сюжетная составляющая и многовато грубого экшена с чудесно возрождающимися тварями. Единственное, что роднит Sudeki со Страной восходящего солнца, — ее создатели тоже ездят по левой стороне.

Suffering: Ties That Bind
Surreal Software/Midway Games
Неожиданно серьезный и проникновенный сиквел одной из самых неоднозначных игр 2004 года: вряд ли кто-то подозревал, что Surreal Software может зайти так далеко.

Supreme Ruler 2010
BattleGoat Studios/Strategy First, «Акелла»
Внешне страхолюдные гексы скрывают за собой определенные достоинства: даже мельчайшие решения, вроде женской службы в армии или налога на иммиграцию, возымевают эффект; а еще есть исследования военных технологий и торговля на мировом рынке. Однако количество больших и малых решений, необходимое к принятию руководителем крупной страны, фрустрирует, особенно в военное время.


SWAT 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games
Самый нереалистичный (но и самый красивый и с такой атмосферой!) полицейский симулятор из когда-либо созданных. Мод «Реальный SWAT 4» — профанация идеи.

Tekken 5
Namco/Namco
PlayStation 2
Финал тупиковой файтинг-серии. Дальше воровать идеи уже, кажется, неоткуда, а бои совсем хиленькие. Прости, Ли Вулонг.

The Chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe
Traveller's Tales/Buena Vista Games, snowball.ru, «Новый диск»
Милая консольная action/adventure по мотивам всем известного книгофильма, играть в который с мышью и клавиатурой можно лишь из большой любви к детскому классику.

The Fall: Last Days of Gaia
Silver Style/Deep Silver, «Руссобит-М»
Постапоплексическое выживание от третьего лица: изрядно забагованное, довольно скучное (огромные локации с прискорбно малым числом квестов и событий). Инвентория бандоучастников быстро забивается, дефицитные патроны мигом кончаются... а еще слишком разряженная атмосфера: опрятные пустынные злодеи живут в бойскаутских палатках меж хвойных деревьев.

The Getaway: Black Monday
Team Soho/Sony Computer Entertainment Europe
PlayStation 2
Британский GTA: узкие серые улочки, маленькие тесные машинки, трип-хоп и истории про копов и боксеров. Очень бестолково, зато по-британски.

The House of the Dead 3
SEGA WOW/SEGA Europe
Единственный шутер минувшего года, отвечающий за каждую свою секунду. Настоящие зомби, настоящие боссы, настоящий дробовик: квинтэссенция жанра, всамделишный игровой автомат, ужатый до скромных размеров монитора.

The Matrix Online
Monolith Productions/ Sega, Sony
Пустоватая MMORPG про хакеров и солдат порабощенной Земли. Новичков называют «синетаблеточниками», а за телефоном бегут в будку через пять кварталов. Чрезвычайно картонная версия «Матрицы» вышла слишком поздно, чтобы заинтересовать кинозрителя, и уже сменила нескольких издателей. Проблемы продолжают накапливаться.

ким гоготом выскочит увеселительная поездка на танке или роботе с постоянно регенерирующим (sic!) здоровьем, дефиле на колеснице или верхом на ужасном монстре, путешествие на джипе с цевьем станкового пулемета (бесконечные патроны!) в зубах. Объяснить девелоперам, что если бы мы хотели простых удовольствий, то купили бы мобильный артефакт «Ну, погоди!» о четырех кнопках и ловящем куриное Волке, не представляется возможным. Под лозунгом «Отдых — это смена обстановки» эти нелюди останавливают наш любимый спектакль, чтобы мы попробовали себя в общественно-полезных физкульт-экзерсисах. Товарищ, спасенья нет.

Провал года

В ушедшем 2005-м мы попрощались с одной из главных легенд нового тысячелетия. Теперь об этом говорят миллионы: «Матрицу» пора закапывать. Социальный Гольфстрим со свойственной ему коварностью совершил очередной крутой поворот, и вот люди в черной коже и солнцезащитных очках, беспомощные в реальном мире, но сверхъестественно могущественные в ВР, абсолютно никого не волнуют. Последовательные и, честно говоря, нежданные релизы The Matrix: Path of Neo и The Matrix Online можно смело титуловать провалом года. Мимолетная мода на бледнолицых IT-специалистов миновала, зато персидские принцы снова в струе. Быть может, вы знаете хотя бы одного нефтяного шейха? Мы мечтаем познакомиться...

Сопутствующий товар года

В стране победившего сюрреализма кино вновь заняло позицию важнейшего из искусств. Год 2005-й прошел под эгидой экранов — широкого, голубого и компьютерного. Да-да, не надо ложной скромности! Когда механизмы мыло- и блокбастардь-производства были как следует смочены и смазаны, а страна надежно прилипла к экранам, самоустранившись от классовой борьбы, бизнесмены-за-кадром вспомнили о сопутствующих товарах. В том числе — компьютерных играх. Вопрос о долевом участии в купонострижке для российских издателей никогда не стоял: когда кто-то произносит «всем сволочам шампанского!», у гусаров отказываться не принято.

И понеслось. Пять незаконченных пока сочинений на тему не рожденного еще кино-«Волкодава», дюжина неотличимых, словно однояйцевые близнецы, халтур-релизов «Ночного дозора», плюс «Дозор-рейсинг», «Дозор-пирсинг», «Дозор-фистинг». И то ли еще будет.

Карманная железяка года

Бездушная корпорация «Сони» вновь впереди планеты всей — она умудрилась изготовить портативную неигровую приставку. С Sony PlayStation Portable можно делать что угодно, вплоть до эмулирования десятка старинных игровых систем (какой там, простите, NES!), зато в свежевыпущенные творения играть положительно невозможно. Не получается, да и не хочется. В файтингах, например, консоль слишком прыгает в руках, чтобы можно было прицелиться и провести зубодробительный удар. Зато портативное видео. Зато плейер. Зато браузер. Зато электронные книжки. Но ведь это, кажется, не совсем то, что принято ожидать от игровой консоли?

А тем временем на уродливой, ничего не имеющей, но стопроцентно ИГРОВОЙ карманной сестричке — Nintendo DS... Над этой машинкой смеялись все игроки мира — и действительно, сравнения с PSP она не выдерживает ни по одному из параметров. Но под конец года «Нинтендо» развернулась... и врезала! Mario Kart DS, Sonic DS, Castlevania DS, готовится к выходу Resident Evil DS. Но это, конечно, не все. Еще собачки. Девочки очень любят Nintendogs — и если бы только девочки! Собачки ласковые, трехмерные, красипусенькие. Восемнадцать пород, по шесть на диске — и таксы, и

/ топ-тысяча



The Matrix: Path of Neo
Shiny Entertainment/Atari
Житие Киану Неовича Ривза по мотивам силиконовых снов Дэвида Жмотовича Перри. Нео с самурайским мечом. Нео с гранатометом. Нео с ружьем в темных очках в автомобиле. Бесконечный халтурно адаптированный под ПК файтинг с сумбурно нашинкованной лентой Вачовски в качестве сюжетного повода к.

The Punisher
Volition/THQ, «Руссобит-М»
Сто и один способ сделать ЭТО в ненавязчивой развлекательной форме. «Каратель» — такой же родственник Max Payne, как Квазимодо — кузен Давида, но что-то неуловимо общее наблюдается. То ли промозглая коп-стори, то ли нескрываемое упоение от пальбы по живым мишеням. Однако главное в The Punisher — совершенно нежданная и оттого сладкая немотивированная жесткость. Детям обязательно понравится.

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge
Capcom Production Studio 3/ Buena Vista Interactive
PlayStation 2 XBOX
Настоящая игра-мюзикл! Абсолютно незабываемые музыкальные номера, они же бои с боссами.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
Ubisoft Montreal/Ubisoft Entertainment, «Руссобит-М»
Кровавый Сэм Фишер продолжает истреблять граждан враждебных государств — на этот раз кромсая глотки ножом. Старенький движок и крохотные камерные уровни обеспечивают клаустрофобию в нагрузку к уже очевидному дежавю. Серия застоялась на месте. Еще один промах — и можно звать убойные отделы Raven или Obsidian.

Trackmania Sunrise
Nadeo/Digital Jesters, «Бука»
По-хорошему качественная и гламурная (в лучшем смысле слова) аркада про машиночки. Но помните — это весьма сложная игра, и, прежде чем пройти дальше, почти каждую трассу придется выгрызть до арматуры. Темп — умопомрачительный, трюки — совершенно потусторонние, трассы уходят в небеса.

Trainz Railroad Simulator 2006
Auran/Merscom
Если вам кажется, что создать симулятор игрушечной железной дороги — это самая идиотская идея за всю КИ-историю, то TRS2006 послужит отличным аргументом в пользу вашего предположения. Люди с хорошей памятью знают, что на самом деле ж/д-жанр не виноват, но убеждать в этом окружающих становится все труднее.

UFO: Aftershock
ALTAR Interactive/«1С»
Такой могла быть игра UFO: Aftermath, если бы разработчикам дали еще два года на исправление ошибок. Парни из ALTAR смыли позор образца 2003 года. Так держать!

Ultimate Spider-Man
Treyarch Invention/Activision
Безобидный комикс для тинейджеров. Девочкам нравится. Но зачем, простите, к нему подсоединен геймпад?

Vietcong 2
Pterodon/2K Games
Вся правда о боях в Хюэ. Побывай сам, расскажи друзьям.

Viewtiful Joe 2
Clover Studio/Capcom
GAMECUBE PlayStation 2
Вторая часть культового кунфу-платформера, — поверьте, она даже лучше первой! Теперь не только драки, но и стрельба, глубочайшая стратегия боев с боссами, возможность троекратного Замедленного Повтора среди прочих с блеском нарушенных законов физики...

ретриверы, и гончие, и мопсы, и ши-тцу, и сибирские лайки, и лабрадоры, и шнауцеры, и пудели, и корги, и сиба, и пинчеры, и чихуахуа, и немецкие овчарки, и боксеры, и кавалер-кинг-чарльз-спаниели, и йоркширские терьеры... Вот она, Карманная консоль-2005, а заодно и Лучший друг года.

Консоль года

Мир научился у Microsoft множеству прекрасных вещей. Microsoft показала, как не надо делать игровые консоли: над первым Xbox, уродливым черно-зеленым ящиком, не издевался только ленивый (и, вероятнее всего, японец, американской чудо-приставки в глаза не видевший). Минувшей осенью эта же корпорация показала миру, как надо устраивать вокруг игровой консоли рекламную истерику: магазины бытовой электроники Best Buy под Рождество перешли на осадное положение, а Microsoft рассылала несчастным продавцам тактические руководства по выживанию в собственных магазинах (очень похожие на тактические руководства «как пережить зомби-атаку») и выдавала бесплатные спецназовские щиты, резиновые дубинки с фирменной символикой и даже, кажется, бензопилы. А потом выяснилось, что в наши дни можно блистательно запустить приставку вообще без единой толковой эксклюзивной трехмерной игры — достаточно выложить в Xbox Live несколько старых и плоских. Или новых, но точно таких же, как старые. На облитой кровью продавцов Xbox 360 уже есть первый мегахит — Geometry Wars, плоский, жутко красивый ремейк классики с игровых автоматов... Доступна через Интернет, там же водружена Глобальная Таблица Рекордов, за первое место в которой ведут отчаянную битву те самые гики, которые много лет назад ползали по полу в поисках монетки для сеанса Robotron 2084. В конечном счете в мегакорпорации Microsoft сделали то, чего не смогли, например, сделать в мегакорпорации EA: дали людям поиграть. ■

/ топ-тысяча

К тому же умело пародируется голливудское жанровое кино. Это всегда приятно.

Virtua Quest
SEGA AM2/SEGA
GAMECUBE PlayStation 2
Ю Сузуки на отдыхе: когда маэстро не плюется в людей на улицах и не кидает камни в полицейский участок (или это был А. Куросава?), он делает вот такие милейшие файтинг-аркадки. Графика — как на «Дримкасте».

Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault
Relic Entertainment/THQ, Game Factory Interactive
Отрада для любителей Games Workshop-вселенной, а также для рекрутов-неофитов. Новая сторона для скирмиша, Imperial Guard, по новому юниту всем остальным, но главное — супертанк Baneblade и связная кампания, предполагающая возможность наложить руки на Титана — и немного походить-потоптать-пострелять.

World Racing 2
Synetic/Playlogic, «Акелла»
Наш мир состоит все-таки не только из супербестселлеров и Самых Амбициозных Игр Планеты. Иногда попадаются прохожие попроще, вроде WR2. Качественно изготовленные гоночки, не такие уж красивые и не особо сложные. Будучи развлечением никак не для хардкорных игроков, WR2 тем не менее может стать верным попутчиком тому, кто раз в год покупает в киоске первую попавшуюся игру.

X3: Reunion
Egosoft/Deep Silver
Удивительно красивая и удивительно холодная, сложная, неочевидная, медитативная игра. На нее придется потратить многие десятки часов — или же вывалиться из нее вовсе. Больше думать, чем действовать, больше торговать, чем воевать, быстро печатать, следить за выходами свежих патчей, окунуться в прекрасный и одинокий космос.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
Raven Software/Activision
Могучая экшен-РПГ для людей, ориентирующихся в классовой структуре «Марвела». В этот раз в бетономешалку брошены и плохие мутанты, но хорошими (в частности неунывающим Вольверином) все равно интереснее.

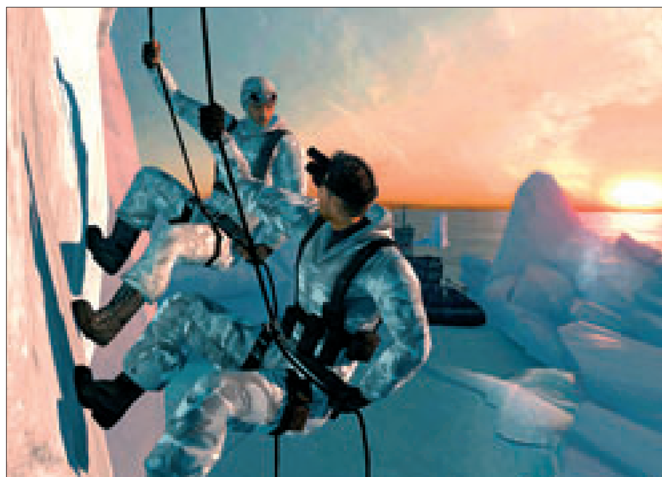
NMG
Месть деревенщины
3D Action!
Country Justice
Хлебни самогонки и покажи этим тварям «Ху из ху»!
Употребление самогона в игре приветствуется, так как это прибавляет силы и придает чувство здорового пофигизма.

ведущий рубрики
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

/ колеса

В колее

Несмотря на якобы бурное развитие и великие потрясения, игровая промышленность все больше приобретает неприлично сельскохозяйственные черты: раз в сезон номера после названий подрастают на единичку. Всяк свою копну молотит на унавоженном предыдущими поколениями поле. И заранее знает, кто купит его репу.



■ **Splinter Cell: Double Agent. Новое название игры вовсе не подразумевает, что агентов будет двое. Сэм Фишер остается единственным, неповторимым и трехглазым.**

Четвертое сказание из эпоса о Фишере официально поименовано Ubisoft как Tommy Clancy's Splinter Cell Double Agent и будет выпущено в свет уже этой весной — всеплатформенно (ПК, PS2, обе Xbox и GameCube). В рамках традиционного для игр с порядковыми номерами проникновения в глубины психики героя стелс-экшен поможет увидеть Сэма в неожиданном свете. Не только как правительственного агента, но и как участника террористической ячейки, в которую его внедрят с новыми гаджетами и с подрывными целями. Прямо во время миссий игроку придется быстренько решать, приказы какого начальства выполнять; два брифинга чаще всего будут полностью противоречить друг другу. Неужели, как в фильме про Чарли Шина и байкеров, Сэму придется завоевывать доверие отморозков и пинать ногами плененных коллег?

Introversion (www.introversion.co.uk), породившая Uplink и Darwinia, ведет работу над DEFCON — традиционно ретровидной игрой, погружающей игрока в пучину глобальной термоядерной войны. Защищать города, радары и пусковые установки, контратаковать залпами из-под воды — это так трогательно... Во многом потому, что это так похоже на WarGames (1983), фильм детства нынешних игрокритиков. Сообщается также, что заставка игры будет копировать сцену, где Джошуа перебирает варианты обмена ударами... Хотя нет, это утка, DEFCON — все-таки игра, поэтому здесь победа в ядерной войне вполне возможна.

Неутомимые чехи из ALTAR (www.altargames.com), несущие в будущее народный UFO-вымпел, пошли на третий виток — UFO: Afterlight. В связи с тем, что игра будет бытописать нелегкую жизнь марсианских колонистов, стратегическая часть обогатится управлением ресурсами и, ближе к концу партии, даже терраформингом. Новые ландшафты, новые технологии, новые инопланетные гости — само собой. Самое интересное: в истребительные отряды можно будет принимать роботов и даже пришельцев (ручных? сознательных? раскаявшихся?). Не исключено, что такая широта взглядов станет возможной благодаря усовершенствованной дипломатии, способной сильно повлиять на развитие сюжета. Если прирост качества будет такой же, как у UFO: Aftershock по сравнению с UFO: Aftermath, мы получим почти шедевр.

Running, тьфу, With Scissors (www.runningwithscissors.com), зарядившись финансами после продажи кинематографических прав на Чувака одному немецкому скупщику, объявила о неизбежном выходе Postal 3: Catharsis (рабочее название). Винс Дези и его подельники только начинают дразнить гусей и другую почтенную публику своими творческими планами: показать, какие метаморфозы происходят с такой сложной и многоплановой личностью, как Чувак, после того как он снес с лица земли родной трейлерный микрорайон вместе с остальным городом. The Dude заполучит карьерные перспективы: экотеррорист или даже кандидат в президенты (помните меха-Никсона из «Футурамы»?). Привычно разрушающая общественную мораль игра выйдет на маргинальном ПК и на респектабельной Xbox 360. ■

/ ползучая строка

Croteam (www.croteam.com) в скором времени планирует начать одновременную разработку Serious Sam 3 и «значительно более серьезного, куда менее мультяшного на вид проекта с упором на сетевые режимы». «Much more serious than Sam» — ах, какой тэглайн! Главное теперь — не надорваться.

■

Еще даже не выпустив Lost Paradise, лично Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) и его подручная White Birds (www.whitebirdsproductions.com) занялись сразу двумя новыми проектами: нуар-детективом Sinking Island, напоминающим сюжетом «Десять негритят», и загадочной Aquarica, по которой думают сразу снимать фильм.

■

Очередная группа эмигрантов из Blizzard основала Hyboreal Games (www.hyboreal.com). Капитаны новой команды работали над обеими Diablo и естественным образом намерены делать массовые аддиктивные игры, которые «интересно было бы проходить по нескольку раз».

■

Любимая EA допустила очередной прокол в родном спортивном секторе: снова официальная игра Олимпиады, но не Зимней-2006 в Турине, а Летней-2008 в Пекине, и лицензию на сей раз успела перехватить не наглая 2K Games, а бесстыдная SEGA. На все без исключения платформы.

■

Epic Games (www.epicgames.com) вполне ответственно заявила, что Unreal Tournament 2007 совершенно точно сначала выйдет на ПК и только потом на PS3, к стартовой линейке которой UT2007 никоим образом не причастна. Легок выбор между твердой почвой и зыбучими песками!

/ полуоси

Поперек борозды

Агрикультура пока еще не исключает разного рода смелые решения. Например, отечественная «Акелла» по второму разу перечитывает своевременно прикупленное собрание сочинений Стругацких: «Обитаемых островов» уже два. К адвенчуре «Обитаемый остров: Землянин» (Step Creative Group, www.stepgames.com) добавилась походовая стратегия (Wargaming.net). Концепт-арт смазливый, как у RTS; действие, как в неминуемой РПГ «Трудно быть богом», удобно разворачивается после завершения книжных событий... А ведь можно было просто попридержать права с целью выгодной перепродажи — потому что от судорожной играизации интеллектуальная собственность может упасть в цене. А в ожидании покупателей не давить независимую инициативу. Именно так вела себя Vivendi (www.vugames.com) с King's Quest IX (www.kqix.com), который полуподпольно разрабатывался студией Phoenix Online. Аудит проекта, короткие переговоры об усечении названия с «Every Cloak Has a Silver Lining» до «The Silver Lining» — и все довольны!

А вот некоторые подбирают старый проект, в котором съедобны только название и логотип, и идут на радикальное обновление — как ZUXXEZ (www.zuxxez.com) с RPG/RTS Two Worlds. Некогда футуристический сеттинг стал фэнтезийным, а на смену одному польскому разработчику (Metropolis) пришел другой (Reality Pump, авторы Earth 2160).



■ «Обитаемый остров» (стратегия). Вам не кажется, что Ужасный Варвар-Мутант-Берсерк приснился художникам Wargaming.net после просмотра уже упоминавшегося фантастического мультсериала?

Инновации пока еще бывают не только издательские, но и девелоперские. Датская Runestone (www.runestone.dk) своей Seed попытается изменить наши представления о MMORPG. Не только комиксовым видом игры, но и содержанием процесса: игроки влезут в шкуры жителей заброшенной Землей колонии на другой планете. Враги — перенаселение и смертельные местные бактерии вне купола; оружие — «знания, сотрудничество и сила воли». Гуманистам имеет смысл приткнуться к Seed (с апреля); Star Trek Online выйдет только в следующем году. Perpetual (www.perpetual.com) обнадеживает треккеров наймом гуру-энциклопедистов из сериала и сценариста KOTOR2, а также клингонами как player race, но расстраивает намеками на плоский космос, проклятье многих игр по ST-мотивам. ■

/ спойлеры

По следам

Незавидна участь тех, кто пытается собирать урожай на чужом поле! Бока, скорее всего, не намнут, но подбирать или нечего, или трудно. The Fall не особенно прельстила взыскательную аудиторию постапокалиптиков, воспитанную на жанрообразующей игре. Но Silver Style (www.silver-style.com) старается и в этом году выпустит The Fall: Mutant City, независимый аддон (standalone). Отличие от оригинала отражено в названии — «просто добавь мутантов» (джингл). Словацкая Mayhem (www.mayhem.sk) тоже пытается войти в чужую реку и этой весной закончит Shadow Vault — аналог походово-тактической Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Игра выделяется сюжетом, включающим в себя путешествие во времени с целью вырывания планеты из рук предков.

Ascaron (www.ascaron.com) решила ближе подойти к первоисточнику всех пиратских игр, чем в обеих Port Royale. Tortuga: Two Treasures выйдет в апреле и не будет симулятором торговли. Сплошная поножовщина да морские бои, и еще сюжет, сработанный авторами Archimedean Dynasty и AquaNox. И Черная Борода собственной персоной!

Игры, идущие по пятам, стараются соответствовать. Вот в симуляторе City Life (Monte Cristo, www.montecristogames.com) население города делится на шесть социальных классов, каждый из которых мэру приходится ублажать особым образом. В выходящем в марте аддоне Act of War: High Treason (Eugen Systems, www.eugensystems.com) намечаются морские баталии и засветятся наемники. Последних придется страховать на крупные суммы; страховое событие — смерть юнита.

Обидно за тех, кто не в состоянии протолкнуть яркий проект, как Pendulo (www.pendulostudios.com) — первую Runaway. Будем надеяться, всплывшая Runaway 2: The Dream of the Turtle унаследует дух (клоны, зооморфы, путешествия, романтика), но не извилистую судьбу предшественницы. ■



■ Tortuga: Two Treasures. Неужели в пиратской игре у персонажей будет астральный контур?



■ City Life. Чувствуется, что здесь самой проблемной прослойкой будет пролетариат.

Вавилонский **мясник**

В августе 1829 года персидский принц Хозрев-Мирза прибыл в Петербург, чтобы лично извиниться за смерть Александра Сергеевича Грибоедова и закрытие российского посольства в Тегеране. В качестве искупительного подарка принц привез бесценный желтый 87-каратный алмаз «Шах», который хранился при персидском дворе с конца шестнадцатого века.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

жанр	Цирк голубых кровей
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2, GameCube
разработка	Ubisoft Montreal
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.com)
дата релиза	Декабрь 2005 г.

www.princeofpersiagame.com/uk

Если бы персонаж Джордана Мехнера, подобно Хозрев-Мурзе, когда-нибудь раскаялся и пустился по местам боевой славы, чтобы воздать обиженным, персидское государство ушло бы с молотка в мгновение ока.

Новая глава Prince of Persia — The Two Thrones (POP3 в мемуарах Кира Великого), завершающая неотрилогию приключений Принца, добавляет сотни смачно растерзанных душ в послужной список великоужасного кровавого высочества.

Благочестивый

Тот, кому отвратительны новеллы про викингов, наматывающих собственные кишки на вкопанную палку, пусть встанет и покинет зал задней дверью! Принц, добрый и отважный мехнеровский ребенок, сказочный наивный герой в белых тренировочных и косоворотке, бессовестно потерян на Казанском вокзале, он изменился, мутировал в угрюмого потрошителя, людоеда, чудовище. То, что прикрывающийся его именем подлец творит в The Two Thrones, через ночь снится владельцам тесаков из мясного ряда и хотя бы раз в два года — голливудским продюсерам: хищно сверкает кривое лезвие, жертва леденеет в предчувствии, и сталь не обманывает, жадно протискиваясь между ребрами, окунаясь в живот, исследуя плато между лопатками, лаская гортань и кромсая конечности. Иногда клинок с любопытством заглядывает в глазницы, не смущаясь хрупкостью хрусталика, он находит стыки в броне и навещает почки, лакомится печенью или, кошкой застревая в кости, служит инвентарным упором для безразличного и грациозного животного. Принца.





Пикантный сюрприз для любимых карниворов! Ну-ка, протяните душегубу ладошку и познакомьтесь с новым изобретением его покровителей: Speed Kills. Теперь проверьте, на месте ли пальцы на ваших руках. А на ногах? Меж его острых зубов всегда видна слюна, он голоден, наш ненаглядный Принц.

По воле и благословению Мардука

Гипнотизирующе злобное приключение Вавилонского правителя выходит щедрым тиражом сразу на всех мыслимых платформах. Дети любых возрастов получают нескромную, почти сексуальную сатисфакцию от мясницкого балета: Принц растягивает удовольствие, тратит уйму лишних движений, вместо того чтобы просто и милосердно прикончить жертву в одно мгновение. Все правильно: паршивец работает на публику с ни с чем не сравнимой красотой натурального стоуновского антигероя.

Не сочтите, пожалуйста, за ханжество: в предыдущих жизнях мы с удовольствием смотрели, как христиан кушают львами, гугенотов режут воскресеньями, еретиков, не роняя ни капли крови, жгут и дробят, ливонских рыцарей топят. Это естественно, мы, страдающие от ненатуральной деприваций хищники, вынуждены впиваться в мясо нажатием пластмассовой кнопки. Которую надо прижучить вовремя и к месту. Восхитительный, как грудинка, Speed Kill служит вознаграждением за собачье павловское усердие.

РОР3 можно глотать по привычке, перебивая акробатические динамиады грязной, словно хорошая свалка в баре, потасовкой. Тем не менее альтернатива не обделенной очаровательным хаосом поножовщине теперь закодирована в генетическом дизайне уровней: птичий насест, еле заметный выступ в стене, скальная трещина, одинокий обломок колонны на отшибе — маленькие приметы приватного торжества таксидермиста. Всплеск-другой мозговеществом, связка кавернзных пируэтов в безоблачно искристом небе — и Принц на позиции. Приглашением считается вид на открытую всем ветрам спину песочного голема. Сверху коршуном падает комок мускулов и стали; камера, позабыв все шестнадцать миллионов оттенков, в волнении сигает следом и, широко раскрыв цейсовский окуляр, восторженно наблюдает, как в неровном ч/б взлетает и опускается страшный ломаный клинок.

Самый хитроумный, неутомимый и злобный бастард (надеемся на вас, читатель!) способен прикончить сразу группу визиревых громил в ирисочной рапидной цепочке, швыряющей авторов Max Payne на пол — для безудержного лобзания крученых носов принцевых сапожков.

Подзаголовок «Полтора-Принца» был бы не только оригинальным, **но и правдивым эпиграфом к последней главе Prince of Persia.**

1 **Схватки с боссами происходят на специально подготовленных аренах, и эта — самая зрелищная из всех. Старики римляне все-таки знали толк в колизеях...**

2 **Темный Принц заметно подрастерял вкус со времен последней E3: что-то сделал с волосами, нажил наколки в tribal-стиле. О гнилое влияние Запада!**

Любимый небом

«Два трона» — название лживое. Никаких ветвей у вельможной линии судьбы нет и быть не может, каждый мелкий шажок, пробежка или пируэт заведомо предугаданы и благословлены демиург-постановщиком. Неопределенности небесный батька не выносит: Высочество может





3 Стараниями художников персидский принц и индийская принцесса приобрели разве что не диснеевские мордашки. Очень милые и трогательные, совершенно не соответствующие роду занятий. Семья Дорианов Греев?

4 Без Вавилонской башни в классическом ее литпредставлении обойтись не могло. Внизу — то ли Париж, то ли персидский мегаполис времен Навуходоносора. О зиккурате ни сном, ни духом...

сколь душе угодно трепыхаться между сложным-быстрым и тупым-длинным способами казни песочных подонков, но об изменении маршрута забудьте сразу.

Выставочные features на поверку обернулись чистой мистификацией: обставленное со вкусом турне по крышам Вавилона — тот же привычный фарватер с прозрачными стенами, бездонным потолком и слишком далеким паркетом пола. Внимание: хватит мыслить, словно наделенный полубожественными атлетданными сын Шаха, начинаем думать, будто франкоговорящий уроженец Канады, пашущий в поте лица на далекую, но историческую родину! Как бы решил эту задачку Жан-Франсуа, тридцати лет, без личной жизни и дурных привычек? Пробежался бы по стенке, уцепился ножом за розетку (есть такие!), три раза подтянулся, вытащил цепью выдвижной мостик, отрикошетил на жердочку, спустился вниз головой по цепи и пару раз подпрыгнул на встроенных в стены трамплинах. Что может быть проще, моншер?

Второй не менее обидный укол зонтиком обещаний — Темный Принц. Вообще-то он был брутальным блондином. Без детсадовской туманности вокруг черепа и золотовалютных вен по периметру. Кроме того, Высочество времен последней E3 прыгало в огонь и чернело, ныряло в воду и белело исключительно по собственной прихоти, самостоятельно выбирая оптимальное состояние тела и души. Реакция на огонь в релизной версии чудесным образом испарилась (хотя очищение водой по-прежнему в силе) — очевидно, с балансом хорошего и плохого дизайнеры так и не разобрались. Финальный темнопринц утомителен в превосходной степени: крысиные бега с его участием под неумолимое тиканье вытекающей вон крови можно преодолеть исключительно методом бараньей зубрежки поворотов, маневров и действий. Трепещите, калькулировано посекундно!

Иногда save-чекпойнты расставлены слишком широким шагом. Даже владение Кинжалом Времени не гарантирует безопасный перегон от одного водопоя к другому.

Мудрый первородный

Результат куда ближе к интерактивному кино, чем дозволено этикетом. Плюс легкое облачко разочарования при виде старческих кожных прожилок и острых полигоноколенок два года назад прекрасного, как сады Семирамиды, графического привода. Шикарный жених из Ubi скрючивается на глазах, впрочем, по-прежнему пользуясь нашей любовью.

И потом, эта эталонная работа картоделов! В паре со сценаристами они наконец-то превращают Prince of Persia: The Two Thrones в торжественный трибьют, симфонию первоисточнику Мехнера. Спустя пять сиквелов и шестнадцать лет уравнение вновь сводится к треугольнику Принц — Принцесса — Визирь, покрытые трещинами полы беззвучно проваливаются в бездну, а вооруженный отцовским мечом немолодой человек продирается сквозь ночь подземелья по геометричным серым кирпичикам древней кладки.

Еще чуть-чуть, и, оказавшись на лысой башке Вавилонского столпа, он наконец откроет Принцессе, что, вопреки мнению большинства, время вовсе не похоже на реку, текущую быстро и безоглядно из истока к устью. Время — это неподвластный рулю океан, это буря, это шторм.

Продолжение, конечно же, следует.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

CREDITS

исполнительный продюсер	**Яннис Малло (Yannis Mallat)**
руководитель проекта	**Жан-Кристоф Гайо (Jean-Christophe Guyot)**
ведущий художник	**Оливье Леонарди (Olivier Leonardi)**
ведущий программист	**Шарль Жакоб (Charles Jacob)**
ведущий дизайнер	**Кевин Жильме (Kevin Guillemette)**



Верхом **на дирижабле**

Кажется, удивительному обилию игр по книгам Жюля Верна мы обязаны только тому, что отныне его работы принадлежат всему миру (public domain!), то есть за их использование никому не надо платить. А ведь любая лицензия — это куда лучше, чем отсутствие лицензий вообще. Вероятно, поэтому в игре есть немножко Шерлока Холмса (тоже из p.d.), а прочие культурные иконы (Билл Гейтс, Beatles и пр.) проходят лишь прозрачными намеками. Угадать их и так несложно, а в суд никто не потянет.

«ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80 ДНЕЙ»

жанр	3D-квест
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Frogwares (www.frogwares.com)
издание	Tri Synergy (www.trisynergy.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	13 декабря 2005 г.
железо	Pentium III 1000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске

http://frogwares.com/80days

«Вокруг света за 80 дней» — наименее обязательная КИ из всего недавнего набора играизаций французского классика. Ее, безусловно, нельзя назвать скверной, просто это, увы, совершенно проходной проект, без вопиющих недостатков, но и без достоинств. К такому творению можно обратиться только от нечего делать, ибо оно является столь же пустым и лишенным эмоционального наполнения видом досуга, как и ТВ-просмотр.

Вокруг глобуса

Еще до начала самой игры, во время лицезрения заставки, на нас буквально обрушивается обыденность, столь характерная для геймплея «Вокруг света». Герой, здоровенный блондин с размытыми чертами лица и бодрыми развязными движениями, сперва выслушивает длинное письмо от родственника, а затем долгое бессвязное объяснение того, почему ему надо непременно отправиться в путешествие: «Видишь вот этот замечательный глобус? Предлагаю объехать его за 80 дней». Как водится, от оригинального сюжета (по неизвестным причинам) не оставлено камня на камне, и объяснить завязку уже через несколько минут почти невозможно, поскольку все предшествующие события были поданы невнятной скороговоркой. Делаем первый вывод: «Вокруг света» относится к своему сюжету несерьезно, что и нам предлагает. Что ж...

Потом-то мы поймем, что это впечатление обманчиво, что история до краев полна интриг и неожиданных поворотов; мы встретим в игре множество забавных персонажей, — и как же жаль, что все это каким-то образом умудряется чуть ли не проскальзывать мимо нас, поч-









ти не затрагивая, оставляя минимум воспоминаний.

В погоне за секундной стрелкой

Итак, мы выходим в солнечный трехмерный мир. Долой оковы плоского квеста, даешь полную свободу перемещений и действий! К сожалению, за независимость пришлось серьезно заплатить. Несмотря на то что поначалу благодаря ярким насыщенным цветам игра кажется даже красивой, вскоре создавшееся было впечатление немало портится. Беда вот в чем: оптимизации ради предметы хоть сколько-нибудь детальны лишь в непосредственной близости; а как только мы отходим подальше, дома-музеи и базары-храмы удивительных городов превращаются в угловатые коробки с минимумом текстур. Да, к подобным трюкам с детализацией прибегают едва ли не все игры, но здесь подобные нелестные трансформации иногда происходят чуть ли не у самого носа.

«Вокруг света» — стопроцентный квест, и не простой, а в реальном времени. Но не спешите радоваться, до шедевров вроде The Last Express тут, как пешком до Луны: само течение времени ни на что не влияет, фактически игра предлагает лишь решение задачек под тиканье секундомера. Оббежать несколько точек, выполнить простейшие действия, попутно в паре мест проявив сообразительность... Черт возьми, не успел! В целях нагнетания спешки мы не располагаем особыми излишками времени, его хватает только на то, чтобы все сделать правильно, без запинок и чесания в затылке. В итоге, игра превращается в постоянное переписывание черновиков: сначала мы осматриваемся, пробуем какие-то действия и решения, ищем дополнительные радости в попавшихся на глаза закоулках, а потом загружаем нужный сэйв и набело повторяем нужную цепочку действий. Интересности, признаться, это нисколько не прибавляет, хотя и делает прохождение чуть длинней...

Спящие в терновнике

Авторы понимают сомнительность такого решения, а потому введены три уровня сложности, и на минимальном ограничение времени отключено. С одной стороны, это хорошо, поскольку иначе от бесконечных припевов мы слишком быстро достигали бы критического порога фрустрации, а с другой... понимаете, лихорадочная гонка — главный элемент геймплея «Вокруг света». Без нее легко и приятно, но потом задаешься вопросом: а я-то что здесь делаю?

Впрочем, до поры от этих мыслей удается отмахнуться. Тем более что игра весьма успешно справляется с нашим развлечением. Так, те четыре города, что мы посещаем на кругосветном пути, это довольно крупные населенные пункты, по улицам которых можно долго бродить, вживаясь в роль праздного зеваки. А за небольшую сумму едва ли не на каждом углу можно арендовать средство передвижения: верблюда или диковинный автомобиль. Тарахтеть по узким улочкам на шумном чуде

> Игра стала бы находкой для подрастающего поколения, если б не юмор разной степени скабрезности, **что значительно сужает возможную аудиторию.**

1 **Дядюшка монотонно читает вслух письмо, по стилю подражающее незабвенному Вудхаузу. Хотя по миру мы пойдем с совсем другой целью: надо не только уложиться в срок, но и добыть четыре дядюшкиных изобретения, щедро посеянных им по проделанному ранее пути.**

2 **Игры из разряда «мини» и «микро» — это идеология. Не скучаешь, конечно, но ввиду отсутствия усилий при прохождении воспоминаний в голове не остается.**





3 Отличный выбор средств передвижения: верблюд, рикшамобиль, нечто странное, где мы сидим внутри колеса, и (аплодисменты) ковер-самолет, на котором катаются примерно так же, как на скейте.

4 Учитывая, что игрой занимались наши бывш. соотечественники, есть ощущение, что некоторые совпадения сего прибора с головным убором из к/ф «Кин-дза-дза» не случайны. И это хорошо!

техники, по дороге приставая с расспросами к малоразговорчивым прохожим и заглядывая в лавки, так приятно!

Уличный общепит — жизненно важная необходимость «Вокруг света», поскольку за героем постоянно наблюдает безжалостный измеритель усталости. Стоит энергии упасть до критического уровня, и отважный молодой человек валится без сил, засыпая на месте. Из-за этого он теряет целых двенадцать часов (если вы не отключали счетчик времени, это катастрофическая утрата), а силы такой экстремальный отдых не очень-то и восстанавливает (привет the Sims!). И главный способ оттянуть момент отхода ко сну — хорошенько подкрепиться!

Силовое поле вокруг нас

Свобода передвижения аукнулась заигрыванием с соседним жанром action/adventure, ибо здесь есть... прыжковые пазлы. Мы не уверены, быть может, на свете есть люди, которым такие вещи нравятся, но... Но они еще и некорректны: разработчики определяют «правильный» путь достижения цели, по которому должен проскакать блондин-кенгуру. А вот если мы найдем альтернативную дорожку, непредусмотренную авторами, игра просто НЕ ДАСТ ею воспользоваться: мы разбегаемся, прыгаем и на лету втыкаемся в невидимую стену. Нельзя-с? Да, богородица не велит.

Несмотря на возможность выбора очереди прохождения некоторых эпизодов, игра линейна, как трость, и представляет собой череду крохотных мини-заданий. Запутаться невозможно: все нужные точки отмечены на мини-карте, а перед тем как дать нам какую-нибудь квестовую задачку, «Вокруг света» запирает нас на небольшом участке, на котором непременно находится все необходимое. По большому счету, голову можно отключить — она не потребуется. Задания разъяснят, нужные точки подсветят, остается только подставлять ладошки.

Привычные квестовые идеалы принесены в жертву безумной спешке, ведь сложные и интересные загадки не решаются на бегу. А благодаря свободе передвижения в городах часть задачек напоминает мини-квесты, уж простите, пожалуйста, из GTA.

Общение и обобщение

Диалогов в игре масса, они не требуют от нас совершенно никакого участия, а просто пытаются по мере сил забавлять. Получается не очень. Плохо получается. Каждый встречный считает своим долгом непременно схохмить. Вот только с остроумием у ребят беда: ничего страшного, если шутка глупая, но куда деваться, когда она несмешная? а если шутки валятся лавиной и одна бледнее другой? Герой, конечно, улыбается во все тридцать два полигона, а мы тоскуем. «Хотите, продам за бесценок неподдельную копию спортивного бюстгальтера Клеопатры?» Ну как вам сказать...

АШОТ АХВЕРДЯН

Несмотря на отсутствие мышиного курсора, иногда дело доходит до оголтелого пиксель-хантинга: чтобы нужный предмет выделился, надо не только к нему подойти, но и очень точно на него нацелиться. **Поверите ли, возить по экрану курсором куда приятнее.**

CREDITS

продюсеры	Ваэль Амр (Wael Amr), Паскаль Энсена (Pascal Ensenat)
гейм-дизайн	Аурэль Людо (Aurelie Ludot)
руководители проекта	Антон Шеховцов, Александр Нагорный
ведущий дизайнер по персонажам	Людмила Коцурба
диалоги	Александр Нагорный, Ваэль Амр, Аурэль Людо
звук	Алекс Дудко, Александр Нагорный

Основной **инстинкт**

Увидев Far Cry на экране своего компьютера два года назад, я встал, достал из железной банки последние сбережения, молча отодвинул жену, переступил через плачущих детей и поехал за самым крутым видеоакселератором, который можно было купить за деньги. Эта игра — как глоток свежего воздуха, и мне просто необходимо было увидеть ее во всех деталях! Год спустя Crytek и Ubisoft адаптировали Far Cry для компьютера, на котором сегодня вряд ли запустится даже текстовый редактор. Где справедливость?

FAR CRY INSTINCTS

жанр	**Шутер от третьего лица**
платформа	**Xbox**
разработка	**Crytek Studios (www.crytek.com), Ubisoft Montreal**
издание	**Ubisoft (www.ubi.com)**
дата релиза	**30 сентября 2005 г.**

www.farcrygame.com/uk/farcryinstincts

Far Cry на Xbox? Нонсенс. Внутри черепной коробки — Pentium 733 МГц и 64 Мбайт ОЗУ, что в таких спартанских условиях останется от густой зелени джунглей и зеркальной глади воды? Разве что радикальной синевы небо. Кроме того, Far Cry — классический ПК-шутер, а я что-то никак не могу найти у Xbox мышки — стало быть, Джек Карвер, ветеран войн и крепкий орешек, будет превращен в страдающего артритом всех конечностей консольного клоуна, а его враги, беспощадные и опытные AI-наемники и стремительные чудовища, состоящие, кажется, исключительно из мощных задних лап для прыжка и стозубового зева, на фоне которого обычно появляется надпись «game over», станут водить вокруг него хоровод и хлопать в ладоши, исполняя популярный шлягер «Попади в меня, попади в меня, если сможешь, ну же, ну».

С видом на море

И как? Невероятно, это все еще Far Cry. Листва не стала реже, вода хороша по-прежнему, райские острова тонут в белесой дымке, золотой песок поскрипывает под ногами, за спиной догорают обломки яхты, очередная туристка неожиданно оказалась очень специальным агентом и похищена мускулистыми мужчинами в майках цвета хаки, а с вертолета кто-то очень настырный ведет огонь из пулемета. Кажется, это начало прекрасного отпуска!

Разумеется, не без компромиссов. Разработчикам пришлось ограничить свободу перемещения: бродить по острову в поисках приключений, наплевав на очередное задание, больше не получится. Старикашка Xbox просто не в состоянии держать весь уровень в своей голове —





склероз. Впрочем, магистральные направления геймплея проложены авторами так грамотно, а капитальные стены уровня задрапированы настолько искусно, что игрок, как это часто бывает в консольных шутерах, не чувствует себя королем сельского тира на мотодрезине. 29-дюймовое окно в тропический парадиз при поддержке сабфуфера и недетских колонок домашнего кинотеатра отчасти компенсирует низкое разрешение и прочие свидетельства технемощи Xbox. Управление? Да, это проблема — но только не для тех, кто представьте: когда курсор прицела меняет цвет на красный, можно открывать огонь. Даже если перед вами заросли джунглей, даже если в прицеле воздух, а голова противника находится метром левее. Щадящий режим для самых маленьких! Игра понимает, как трудно вам навести этот чертов курсор на цель. Впрочем, меткость поощряется особо: за выстрел в голову полагается немедленная смерть (вас тоже могут «порадовать» пулей снайпера, смотрите за вышками), а стрельба в «молоко» приводит к безобразному перерастив Джека с пистолетом не имеют никаких шансов. Впрочем, в стратегически важные моменты игра тактично отключает радар из розетки, благодаря чему возможны приятные сюрпризы — к примеру, встреча с охранником, не вовремя покидающим сортир, или та абсолютно гениальная сцена в зарослях тростника, когда врагов, кажется, тысячи, видимость нулевая и стрелять приходится буквально на ощупь, в состоянии, близком к истерике. Там же, если кривая выведет, можно отыскать нечто вроде гранатомета и поиграть в Рэмбо —

Ролик Far Cry Instincts, если нам не послышалось, заканчивается словами **«Welcome to fucking paradise»**.

1 **Ragdoll-кинематика, послушные бочки и вполне убедительный в заносах джип — Far Cry Instincts ничем не напоминает блеклые консольные шутеры первой волны.**

2 **Кроме ножа в спину, Джек Карвер умеет ставить ловушки из шипастых лиан и вести огонь через щели в полу.**

шел до конца Halo 2. Автонаведения нет, поэтому целиться надо самостоятельно и весьма противоестественным образом. Проверено: бывалый ПК-игрок осваивается с процессом управления на второй день. Впрочем, в день первый его приходится привязывать к креслу и кормить через трубочку — ибо его страшно ломает.

Трехразовое питание

Опытный игрок в Far Cry Instincts в первое время чувствует себя полубогом. Это не игра, а санаторий для ветеранов DOOM 3, Half-Life 2, F.E.A.R. Только предходу боезапаса, который, к сожалению, не растет на деревьях вместо бананов.

Немножко запутались, бедный Джек крутится вокруг своей оси слишком медленно? Ничего страшного, зато у вас есть время, чтобы изучить радар, — все враги уже там, неважно, видите вы их или нет. Зеленые — ничего не подозревают, желтые — испытывают беспокойство и фрустрацию, красные — настроены очень негативно. Благодаря чудо-радару перестрелка в чаще превращается в сущее удовольствие: при грамотном поведении пять автоматчиков прорадар снова начинает работать, и сельскохозяйственные насаждения тонут в море огня — вместе с яростно краснеющими точками противников.

Интересно, с какой легкостью Far Cry Instincts меняет свои амплуа? Ведь один и тот же отрезок пути до очередной синей точки можно пройти в режиме снайпера-невидимки, или американского ниндзя с пистолетом с глушителем и ножом (как вам фокус — заползти под хижину, перевернуться на спину и вести огонь через щели в полу?), или устроить кровавую баню, взяв по автомату в





3 **Винтовка с оптическим прицелом в умелых руках может стать оружием массового поражения.**

4 **Расслабленные консольные законы позволяют вести сеанс одновременной войны с дюжиной соперников и остаться в живых, главное — все время двигаться и смотреть на радар. Между тем происходящее на экране не превращается в фарс — вы просто все время чувствуете себя героем. Иногда мертвым.**

каждую руку, — AI подстроится под ваш стиль игры. Да, чуть не забыл: можно арендовать у местной военщины джип, квадроцикл или что-нибудь еще с колесами и мотором и на чудовищной скорости, хохоча от восторга и постреливая по сторонам, по ухабам и горящим мостам пронестись к цели. Я тоже думал, что эта дикая моторизованная свистопляска всего лишь умело поставленная домашняя заготовка, пока не врезался в пень и не потерял машину. Пришлось идти пешком там, где можно было бы мчаться, и это, поверьте, была уже совсем другая игра.

Far Cry Instincts официально признана самой красивой Xbox-игрой. За что мы платили свои кровные при покупке очередного сверхпроцессора, решительно непонятно.

Боец, на живот!

...И так далее. В тесной клетке Xbox Джек Карвер чувствует себя вполне вольготно и мог бы в привычной манере, меняя средства уничтожения, пересаживаясь с джипа на дельтаплан, с дельтаплана на быстроходный катер, пройти всю игру и спасти грудастую агентку, заодно раскрыв коварный заговор. Но вот незадача — где-то посредине нехитрой истории герой случайно получает инъекцию необычного вещества в мягкие ткани, отчего начинает стремительно превращаться в натурального зверя: бедняга обрастает густым жестким волосом, чешет себя ногой за ухом и, разговаривая с дамой, с трудом удерживается от желания изнасиловать ее в коленку.

Вместе с героем начинает мутировать и сама игра. Притворяться портом ПК-шутера больше нет нужды, Far Cry Instincts выходит на оперативный простор, где превращается в зверя, который несется по диким джунглям с яростью и мощью носорога. Главный парень постепенно обретает сверхспособности: начинает видеть во тьме и «брать след» (запах в игре материализуется особого рода сиянием, которое оставляют за собой грязные гринго), к нему приходят чудовищная сила и скорость — джип и дельтаплан больше не нужны, Джек одолевает стометровку за две секунды и совершает головокружительные прыжки, его раны заживают на счет «раз», а силы достаточно, чтобы с одного удара отправить противника в баллистический полет средней дальности. Это зрелище надо видеть, родные!

Поначалу сверхспособности кажутся избыточными — игрок забывает про аптечки, предпочитая зализывать раны в густой листве, и все чаще расправляется с гадами голыми руками (или уже лапами?). Игра, кажется, становится тривиальной — но на самом деле авторы просто позволяют нам насладиться в полной мере чувством тотального превосходства дикого зверя над вооруженными до зубов наемниками. Позже укушенный бешеной мухой Far Cry уводит нас в дебри, где каждая из сверхсил Джека будет востребована в полной мере, а ради лишней дозы адреналина (как вы понимаете, теперь он вместо аптечек, на вес золота) мы готовы рыться в каждой помойке. Прибрежная тропическая идиллия постепенно уступает место топким болотам, диким зарослям, развалинам древних храмов и заброшенным медлабораториям. Музыка приглашенного кинокомпозитора (Minority Report, Tomb Raider, Underworld) неотрывно следует за игроком до самого финала — разумеется, счастливого. Far Cry, как и прежде, оставляет в состоянии легкого голода — хочется еще. Слышали что-нибудь о Far Cry X?

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

CREDITS

продюсер	**Бертран Хелиас (Bertrand Helias)**
ведущие гейм-дизайнеры	**Жан-Франсуа Дуга (Jean-Francois Dugas), Джефф Гаттем (Jeff Hattem)**
арт-директор	**Кристиан Бедар (Cristian Bedard)**
ведущий программист	**Филипп Ганон (Philippe Gagnon)**
ведущий звукорежиссер	**Николя Дюво (Nicholas Duveau)**
композитор	**Пол Гаслингер (Paul Haslinger)**

Контр**ретушь**

Дорогая редакция с нетерпением ожидает момента, когда FPS избавится от таких неприятных особенностей, как необходимость куда-то идти и в кого-то стрелять. То есть сердце подсказывает, что сделать это будет затруднительно, но разум осознает, что новый виток в развитии жанра рано или поздно случится. Слишком уж бьет в нос запах озона, слишком нервничают разработчики, вынужденные мириться с дееспособностью существа по ту сторону монитора. Надо что-то делать, и кое-кто уже лепит на jewel-боксы баннеры с аршинными буквами: «НИЧЕГО НЕ ТРОГАЙ!». Это модерн.

GENE TROOPERS («СОВЕРШЕННЫЕ УБИЙЦЫ»)

жанр	**Актуальный FPS**
платформа	**PC (Windows 98SE/ME/2K/XP). Игра также вышла на Xbox и PlayStation 2**
разработка	**Cauldron (www.cauldron.sk)**
издание	**Playlogic Entertainment (www.playlogicint.com)**
издание в России	**«Акелла» (www.akella.com)**
дата релиза	**9 декабря 2005 г.**
дата релиза в России	**Декабрь 2005 г.**
железо	**Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 2,3 Гбайт на жестком диске**

www.genetroopers.com

Лицо современного шутера именно такое, каким его видел когда-то в своих розовых мечтах среднестатистический обладатель черной клавиатуры с резиновыми кнопками: дикое, неумытое, растерянное и пьяно-веселое. Сложно мечтать о чем-то большем, когда экран подгрузки уровней сверкает похабными анекдотами. Должно быть, поэтому современный шутер и сам похож на похабный анекдот: он, кроме собственной дикости и похмельной удали, еще и трагически, фатально не смешон.

В гостях у краски

Под барабанный бой вполне современного шутера Gene Troopers (GT в наших кислотных огородах) можно маршировать и шинковать капусту, его ритм прост и назойлив, как хорошо зарифмованный ямб. На всем своем протяжении GT классическим сержантом лупит игрока по филейным долям, заставляя испуганно радоваться каждой незатейливой мелочи; главное — не сосредотачиваться, не сбиваться с ноги, не останавливать взгляд на чем-то дольше десятой доли секунды. Чтобы незапланированного, не дай бог, не случилось, игра применяет невиданный доселе дизайнерский прием: нацепив на себя оборонительно-ядовитую расцветку, она пугает глаза. Палитру для своего творения словацкая Cauldron, должно быть, выменяла в аду на сценарий Chaser — сложно себе представить, что этот колористический кошмар порожден человеческой рукой. Мало того что художники используют такие цветовые сочетания, что иногда





ощущаешь себя внутри гигантской игрушки-калейдоскопа. Мало того что геометрия GT не признает размытых границ и плавных переходов. Они еще играют на внезапной смене гаммы! Честное слово, того умника, что измыслил снабдить один из внутриигровых эффектов черно-белым фильтром, хочется обнять как брата. За стимул.

ном мире GT нет места полунамекам. Если ворвался, значит ворвался. Если вцепился в пятку главного героя, значит — намертво.

Принцип базара

Таким подходом GT напрочь убивает желание познавать. И тут же пытается это желание стимулировать: давайте общаться, неожиданно сообщает игра запертому в иноп-

опасности! — Скорее, в большой куче дерьма! — Вполне возможно.» Необычайно бодрит! Это новый способ мозговой деструкции?

Особенно раздражает своевольная манера GT забываться в диалогах в самый неподходящий для этого момент — в промежутке между двумя кровавыми банями, во время коридорной погони или почти бесконеч-

Вращение шестеренок не прекращается ни на секунду: агрессор палит сквозь двери и потолочные перекрытия, **снайпер спускает курок за мгновение до level uploading**.

1 **Традиционный путь от ворот до ворот превращается в раскачивающий психоделический трип. Закрывающий четверть экрана ствол, между прочим, замечательный абстрагент.**

2 **Эффект «размытой резкости» авторами очень любим. А потому мозолит глаза при каждом удобном случае.**

С мотивацией вообще получилось как-то некрасиво. Поначалу еще живет дурацкая надежда на то, что это стеб. Ну, глупый, ну, неуклюжий... не всем же быть монти-пайтонами. Когда рыбообразное в комбинезоне хватает хрупкую девушку и по-античному кладет на плечо (безо всяких объяснений. Просто врывается в комнату, хватает и кладет на) — в голову начинают лезть мысли о второй части Serious Sam (кто бы что ни говорил, не самый дурной ориентир)... Напрасно. Они серьезно. В брутальном

ланетной клетке герою. Коннектинг пипл по-генетически — это странная система вопросов и ответов, неравномерно разбросанных по эпизодам: во второй раз о своем предложении GT вспоминает две локации спустя. Беседы вполне отвечают общему духу: «Мы должны быть осторожными. Нас могут преследовать. — Точно! Именно поэтому я не хочу иметь с вами обоими ничего общего. Счастливо!» Так здесь избавляются от ненужных персонажей. Или вот еще: «Ты в большой

ной осады. Еще секунду назад мы прятались за углом и слушали недовольный вражий клекот, а вот уже прямо сейчас нам предлагают узнать «нечто большее» — о нашем партнере, случайном попутчике или, как говорил Адамс, вообще. Лингвистические домогательства заменяют игре сюжет и дают повод заикаться о нелинейности; все ненужное скрупулезно заносится в журнал, как если бы мы хотели услышать это еще раз. Хотя персоналии, конечно, попадаются забавные: один





3 После кошмарного #FF0000-путешествия по болотам на огненную стену хочется молиться — но идти все равно нужно в ДРУГУЮ сторону.

4 Когда весь экипаж прыгает в колесную повозку («оно быстрее!»), можно плюнуть на лентяев и протопать тысячекилометровый путь в одиночку. Багги не сдвинется с места ни на ноготь.

встречный забулдыга, фанат генной инженерии, предложил нелегальную модернизацию; другой долго рассказывал о себе (цикл: «Кто вы? — Не помню. — Что с вами случилось? — Понятия не имею. — Тогда я пойду? — Может, ты хочешь услышать мою историю?...»). Случайный разговор, кстати, может закончиться банальным мордобоем... или новым разговором, что гораздо хуже. Это не «новаторская РПГ-система» и даже не тренд. Это конфуз.

Набор из десятка помпезных megaforce логично бесполезен (кроме регенерации, действующей автоматически).

Валенки

В остальном все не так интересно. Gene Troopers — это сплющенный и вывернутый наизнанку Halo. С известными, конечно, натяжками: вместо гигантского обруча — малиновая простыня, вместо отрепетированной хореографии боев — детсадовская куча-мала. Зато некоторые миссии стянуты едва ли не целиком: интересно, сколько дизайнеров Bungie зашлись в икоте, когда Cauldron компилировала свои баггийные кроссы? От Halo игре достался и чудовищный, разбавленный Star Wars-хромосомой облик монстров — все эти электрические акулы, летающие паразиты и мохнатые карлики. На поведении звездных скитальцев сказался общий эконом-класс (есть в игре такие существа... маленькие и косолапые... так вот, на них отдохнули особенно: мерзавцы убивают мысленно — стоит лишь приблизиться к визардам на в меру интимное расстояние. Раз — и все, зрачками в небо, без звука и эмоций): если иксбоксовый хит аккуратно балансировал на грани тактической вылазки и банального навала, то GT по зову крови скатывается в черную пучину бессмысленной суеты. Не имеет значения, как выстроена логика текущего уровня, — в лабиринтах подводной базы и на плацу оккупированного космопорта бой будет одинаковым. Всегда. Статисты прыгают под пули, умирают от рикошетов и сквозняков и складываются в аккуратные, ровные штабеля — вот, собственно, и вся механика GT одним предложением.

Ну да, можно швыряться ящиками (на сей раз за безотказный им. Г. Фримена прием отвечает отдельная кнопка, цитата: «...со временем вы научитесь перемещать врагов»). Можно создать из воздуха ледяной щит. Можно соскребать с трупов чешуйки и обменивать их на Особые Способности — да только ни на что это не влияет. Это тупик! С дрифтом или нет, с прибором ночного видения или без него. На экране по-прежнему безвкусное ирландское рагу, ровно тот же апатичный прыг-скок, что и пятью, двадцатью, тремястами минутами раньше. Здесь очень тяжело дышать — в каждом из шести предлагаемых миров, и даже увеличившаяся вдруг до четырехсот единиц полоска лайф-бара (баланс сохранен одним нехитрым махом топора: огневая мощь антагонистов — что? — правильно: возрастает ровно в четыре раза) не может разогнать безнадежно затхлый воздух. Здесь еще остались недовольные Quake 4?..

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

CREDITS

руководители проекта	Йозеф Худеч (Jozef Hudec), Вильям Лукач (Viliam Lukac)
ведущий программист	Мариан Суран (Marian Suran)
ведущий дизайнер	Любомир Баран (Lubomir Baran)
а также	Милош Базелидес (Milos Baselides), Петер Бено (Peter Beno), Петер Бласкович (Peter Blaskovic), Мариан Бобрик (Marian Bobrik), Растик Буйнак (Rastik Bujnak), Мартин Дехелан (Martin Dehelan), Владимир Дьенес (Vladimir Dienes), Юрай Дюрек (Juraj Durech), Петер Герхат (Peter Gerhat)...

Вальс вместо **лезгинки**

Много ли вы помните полотен Пластова? Песен Gipsy Kings? Как вам вкус груш сорта Кюре? А ведь вы, скорее всего, видели, пробовали, слышали все перечисленное и почти наверняка получили удовольствие... Нас окружает множество вещей, приносящих нам радость и — по выполнении этой функции — бесследно исчезающих из памяти. Недостаточно ярких, чтобы вызвать стойкие ассоциации, образовать некую сферу сопутствующих проявлений. Максимум послевкусия — «Да... что-то такое было... симпатичное...»

«МАГИЯ КРОВИ»

жанр	**RPG/action**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка	**SkyFallen Entertainment (www.skyfallen.com)**
издание	**«1С» (www.games.1c.ru)**
дата релиза	**16 декабря 2005 г.**
железо	**Pentium 4 2000 или Athlon 2400, 1 Гбайт ОЗУ, видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

www.bloodmagic.ru

По тому же департаменту «просто хороших вещей» проходит и «Магия крови», экшен-РПГ SkyFallen-выделки. История о том, как некий злодей Модо был разжалован из касты сверхъестественных и сослан в мир людей на сто лет — в теле ребенка, но с памятью бога. А через сто лет — навечно баиньки. Что именно натворил Модо в своем горнем мире, не поясняется, и его жуткая судьба вызывает сострадание, а жажда реванша — уважение. Но не он наш аватар. Нам позволено помочь ему вернуть былое и тем самым обречь мир на муки либо, напротив, воспрепятствовать воцарению Модо.

Носитель отличного зонта

Время выбора героя. И сразу же плюсик в копилку «Магии»: не приевшиеся воин-маг-лучник, нет, расклад таков: школяр гаррипоттерного облика, фигуристая цыганка, пожилой монах и дородная булочница. Никаких кардинальных отличий, кроме внешности, нет. Разве что к герою прилагается уникальное оружие: к школяру — зонт, к булочнице — сковорода. «Магия» — игра про магов, и создать бойца, полагающегося больше на крепость руки, нежели на толщину спеллбука, можно, однако не просто — да и незачем. Магические дисциплины и заклинания также для всех общие. Ничто не мешает доброму волшебнику, любимцу детворы, быть некромантом. А злодей-душегуб имеет полное право специализироваться на благословениях. Альма-матер ведь для всех общая. В академии магии Эйвона учеников не дискриминируют: тетешкаешь младенцев или отрываешь им головы — высшее образование гарантировано.





За стенами школы жизнь поначалу не балует выпускников разнообразием. Многие квесты общие для всех, а иные — просто с инвертированным знаком. Злому приходится чуток тяжелее — не любят его люди. Но им же хуже. А что гадости говорят... Так можно звук отключить — все равно пользы минимум, а уровень озвучания диалогов более чем заурядный.

Толстая красная кривая

В каждой части («акте»), выполнив ряд сюжетных квестов, обычно душегубских, герой встречается с боссом (добрый — с очередным клевретом Модо), убивает его и переходит в акт n+1. Сам Модо тоже не останется неохваченным. Сетовать на неоригинальность? Action же... Квестов, необязательных, по каждому акту раскидано видимо-невидимо, но все они сводятся к «найди-убей-принеси». Впрочем, в этом же суть жанра — в непрерывном массакре с неуклонным прогрессом в убойной силе, не так ли?

И вот тут-то и свило свое гнездо то, что лишает «Магию» шанса стать флагманом и шедевром. Всё Очень Медленно. Пример Diablo учит нас, что такая игра должна быть бойкой. Чем безумнее ритм, чем гуще волны врагов, чем быстрее левелап, тем оно веселей. Здесь же количество потенциальных жертв умеренно (но сами они чудны, наш фаворит — заяц-мясоед), время магической перезарядки великовато, в результате, каждый бой длится субъективно дольше, чем он того заслуживает. Черепашьими темпами идет прокачка персонажа. На апгрейд заклинания требуется все больше очков магии, а дают их редко, в связке с ростом уровня. Побочные квесты помогают, но слабо...

С другой стороны, весь первый акт можно пройти с арсеналом, полученным еще в академии. Так вышло потому, что сложность игры — нулевая. Труднее будет лишь при переигровках. Странная идея, сомнительная! А поначалу, если есть желание изучать новые спеллы или совершенствоваться в уже знакомых, добро пожаловать — зачищайте дочиста локации, будь то поля и пригорки либо подземелья... Местность, похоже, генерируется случайным образом, сохраняются только ключевые места, и если для открытых пространств это приятно, то для нор, шахт и т.п. — зло. Разнообразие — это, не вопрос, похвально, но воплощение свелось к унылым путешествиям по длинным узким аппендиксам, оканчивающимся тупиком. Хоть бы закольцевали...

Динамическое освещение и тени на лике игры

Нет у нас серьезных претензий к «Магии» кроме некоторого геймплейного уныния! Есть несерьезные. А вот графика в «МК» великолепна. Без всяких натяжек. Это относится и к вступительным роликам, и к моделям персонажей, и к анимации (не считая странной привычки NPC неуклюже потягиваться во время разговора), и к включенным в игру по понятным причинам (не пропадать же такой прелести) искусным графическим портретам всего живого, встреченного на пути. Подробнейшие ландшафты, тонко выписанная листва и старательно прорисованные стены, которые становятся прозрачными в случаях, когда за-

Спутников и ручных зверей нет, вместо них — **умертвия, которых можно призвать либо слепить из останков врагов.**

1 Недавний выпускник магической академии немногим отличается от обычного человека: шипы, рога... ну и цвет лица, конечно, — от усердных занятий.

2 Зачем такой старушке в церковь? Да уж не исповедоваться. Прикупить заклинаний и взять контракт на убийство.





3 В компании воевать проще и прибыльней. Скелет-слуга поддержит огнем, а джинн-барышник по дешевке скупит тяжелые трофеи, снижающие скорость персонажа.

4 Удачная комбинация спеллов позволяет без опаски схлестываться с недружелюбными толпами.

крывают обзор, — хорошо ли это? Разумеется. Но иногда эта красота играет с нами злые шутки. Обидно бывает выпустить полдюжины файерболов, ни один из которых не достигнет цели только потому, что... врезается в невидимое дерево. Или система сохранений: записываешься в любом месте, но только перед выходом из игры. Слот для каждого персонажа один. Мудрое решение, ориентированное на сетевую игру. Которой пока нет. Обещают в патче. Но такая система провоцирует на решение игровых ситуаций внеигровыми способами. Как отыграть назад неверный ход? Только скопировав в отдельную папочку сэйв до входа в игру и при необходимости заменив им тот, с ошибочным действием.

Эффект вязанки хвороста

Магия одноименной игре, без всяких преувеличений, удалась. Все заклинания в отдельности знакомы и, если такой эпитет применим в отношении волшебства, обыденны, способ их правильного применения интересен и удачен. Упор сделан не на одиночные спеллы, а на их комбинации-двойки. Ловко подобранная комбинация способна изменить и усилить действие заклинаний. Так, объединение несмертельного заклятья, действующего на всех находящихся в некоем радиусе, объединенное с наступательными чарами, способными отнять у единичной жертвы 20-30 HP, превращается в магическую мясорубку, фаршируюущую с полдюжины противников, а тех, кто выжил (подсказка!), к примеру, замораживает. Эмпирическое изучение возможностей таких заклинаний-сцепок и есть изюминка «Магии». Выбор велик — магических дисциплин ажно двенадцать штук. Внутри каждой тоже, естественно, не по одному спеллу.

Якшаться с магией — дело чреватое. Колдовство накладывает на адепта отпечаток... бодиморфинга. Прогресс в какой-либо магической дисциплине приводит к видоизменению конечностей и появлению отростков, обычно для людей нехарактерных. Многие из «отростков» приносят пользу, служа броней или оружием, только вот что должна переживать прелестная девушка, внезапно обзаведшаяся длинным рогом и мускулистым хвостом?

Руны и волшебные материалы позволяют околдовывать оружие и обмундирование, придавая им новые качества, вроде добавочного урона магией, либо увеличивая с их помощью собственные характеристики. Все эти операции требуют развитых навыков. Зачастую возможность приходит тогда, когда нужды в ней уже не испытываешь, поскольку обрел искомый предмет в качестве трофея.

Зачем вкладывать в уста NPC фразу «повторяя задание много раз, ты можешь получить очко навыков»? **Для нежной рощи игровой атмосферы это даже не топор — бензопила.**

Вероятно, все вышеописанные полупроблемы должны стимулировать повторное прохождение, дабы можно было опробовать новые пути развития персонажа, но оправдано ли это? Большой вопрос. Игра находится в некотором межеумочном состоянии. Претендуя называться РПГ-без-приставок, она не имеет достаточно содержательного сюжета и, подавно, настоящих, выпуклых и характерных персонажей и NPC. А для экшен-РПГ она, увы, вяловата. Туда или сюда — получился бы шедевр. А так — просто очень неплохая игра, которая, возможно, окажется еще лучше в сетевом варианте.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

CREDITS

ведущий гейм-дизайнер	Евгений «Jool» Братков
арт-директор	Алексей Власов
ведущий программист	Алексей Баскаков
музыка и звук	TriHorn Productions



Диамастигосис

Что такое древнегреческие мифы? Если судить по, скажем, God of War, это разрывание пасти Лернейской гидре, игра в гляделки с Медузой Горгоной, осеменение двух пышнотелых дев одновременно, избиение одной половины пантеона орудиями, позаимствованными у другой половины, и, конечно, морские путешествия. Если судить по Гомеру — ровно то же самое.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

жанр	Криптоисторический слэшер
платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube
разработка	Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издание	SEGA (www.sega.com)
дата релиза	25 октября 2005 г.

www.totalwarriorgame.com

Spartan: Total Warrior (STW) тоже может служить путеводителем по «Илиаде», а то и «Одиссее», вот разве что сцен вопиющей сексуальной разнузданности здесь нет, равно как и морских путешествий. Спартанцам, видите ли, было противопоказано море. Увы. Но это еще и живая, в картинках, криптоистория: город Спарта, облаченные в кроваво-красные плащи Полидевк и Кастор, царь Леонид, римские легионы и император Тиберий мирно уживаются здесь с полчищами скелетов, гигантскими осадными машинами в виде бронзовых легионеров, гидрой, Горгоной, Беовульфом (!), богом войны Аресом и прочими известными историческими личностями. Другими словами, на экране вашего телевизора творится полнейший литературно-мифологический бардак, ужас Шлимана, по сравнению с которым даже «Троя» — документальное кино из жизни древнего мира.

Стой до конца

Spartan изготовлен британской конторой Creative Assembly (Shogun: Total War, Medieval: Total War), в боях привыкшей мыслить сотнями и тысячами, а в дизайне уровней оперировать типами местности, высотой над уровнем моря и квадратными километрами. STW использует тот же движок, что и Rome: Total War, хотя является не масштабной стратегией с распределением земель, накоплением ресурсов и сражениями крупных армий, а одиночным, хоть и эпическим, слэшером.

Эпичность Spartan, стремление разработчиков найти коллективное в индивидуальном, привело ко множеству с трудом простительных слэшеру минусов и всего одному, но очень жирному плюсу. Минусы: от-







сутствие деталей окружающей обстановки (все эти дворцы, города и храмы хорошо рассматривать с высоты птичьего полета), двери, в которые нельзя войти, пороги, на которые нельзя запрыгнуть, и лужи, в которых ничто не отражается.

AI ведет себя странно: прекрасно справляясь с групповыми маневрами, он зачастую просто игнорирует нашего мифического героя в пользу стада

Ксеноласия

Механика рубки на удивление лихая для людей, всю жизнь разрабатывавших высоколобые, исторически достоверные стратегии. То есть, конечно, видно, что боевой движок «под геймпад» они делают впервые в жизни, но...

Боевые приемы Spartan гипертрофированны. Один молодецкий взмах мечом снимает головы разом у двоих-троих

зомби-троянцев на малые группы и расправляться с каждой в отдельности. Если просто рубить, рубить и рубить, долго не продержишься. Приемы пропущены через мифологический усилитель, они раздуты, чтобы спартанец мог сражаться с десятью-пятнадцатью врагами, как герой обычной, неспартанской, игры сражается с двумя-тремя. Но, знаете ли, в неспартанской игре с двумя-тремя

«Богатые римляне приезжали посмотреть на то, что осталось от знаменитой Спарты. Примерив красные плащи и повосхищавшись прошлым, они ехали в Афины — посмотреть на то, что осталось от Афин...» **(Из учебника.)**

1 **Арена, конвейер боссов. Странно, что Creative Assembly не попробовала себя в жанре игр про гладиаторов — с ее-то опытом рекреации древнеримских сражений...**

2 **По врагу с большим щитом лучше всего пробить с прыжка. Если же с прыжка бьют по тебе, лучше всего откатиться в сторону. Если условия позволяют.**

не столь мифогеничных спартанцев. Бывает и наоборот. Дружественное стадо смотрит на предводителя римских легионов Красса не как на предводителя римских легионов, а, прямо скажем, как на пустое место. Гордо игнорирует, обливает ледяным презрением, предоставляя игроку гоняться за предводителем самостоятельно.

Ну а в плюс, безусловно, просится КОЛИЧЕСТВО врагов и союзников. До двухсот фигурок на экране. Какой там, к черту, God of War! В игре Spartan: Total Warrior мы в одиночку выкашиваем целые АРМИИ.

противников. Взмах двумя мечами сразу — у десятка. Контратака щитом — и толпа наседающих римлян разлетается, точно кегли. При ударе с прыжка спартанец повисает в воздухе, как если бы за спиной у него выросли крылышки, а потом разит, как рухнувший с большой высоты гидравлический пресс. ВРИО бога войны Кратос заплакал бы от зависти.

Но это вовсе не игра про неуязвимого рубаку. Если на тебя прыгает варвар, надо успеть прикрыться щитом, нужно уметь разбить глухую защиту легионера, учиться дробить

врагами ураганным наскоком не справишься.

Обычные удары спартанца — это суперудары рядового бойца. Спартанские же суперудары прорезают во вражеской армии широкие просеки. Но есть еще и надстройка над спартанскими сверхспособностями — сверхспособности божественные. Овладев Щитом Горгоны, можно обращать врагов в каменные столбы и подвергать получившиеся скульптурные композиции беспощадной деструктивной критике. Удар молота Беовульфа полностью очищает карту от враж-





3 **Начав в образе Симпатичного Спартанца с Дредами, к третьему акту наш угловатый супермен оказывается до неузнаваемости обезображен Золотыми Доспехами.**

4 **Размер врагов должен угнетать нашего спартанца еще меньше, чем их количество. Желательно пользоваться простором карт и атаковать со спины.**

дебных элементов. Ах, как, наверное, мечтает о подобном артефакте игрок в Rome: Total War! Ну и так далее: Волшебное копье, Волшебные мечи (инструменты массовых декапитаций), Волшебный лук с волшебными стрелами. Авторы существенно упростили себе задачу, запретив игроку переключаться между орудиями божественного произвола самостоятельно. Каждый уровень заточен под тот или иной скилл, где-то заставляют пользоваться молотом, а где-то — копьем. А так, собственно, со Щитом Горгоны можно было бы победить в любом сражении, даже в нерекомендованном девелоперами соотношении «один к пятидесяти».

Стрельбу из лука целиком и полностью завалили. Впрочем, это, кажется, была не главная спартанская дисциплина.

Каждому выходящему на поле брани врагу трудолюбиво присвоено имя. **Раскроив мечом очередного Старшего Плиния, чувствуешь себя приобщившимся к истории.**

Из Плутарха

Боссам не хватает блеска и размаха. Казалось бы, та же самая Гидра, что и в God of War, и правила боя почти такие же, а радости на порядок меньше. Просто некоторые люди (см., например, «Коджима, Хидео») никогда не поймут, чем эффектное, работающее действие отличается от глупого дешевого позерства. Это, вероятно, как-то связано с понятиями «чувство меры» и «хороший вкус». Герои Spartan, при всем своем кубизме, слишком уж мужественны, их однострочные реплики чересчур лаконичны даже по меркам лакедемонян, а действия излишне героичны. Злодеи наделены всеми чертами Самых Страшных Негодяев из D&D-кампаний. Псевдомифический бред на нас изливают без капли юмора. Впрочем, посмотрите хотя бы на то, как в Creative Assembly обращаются с обратной тактильной связью. В грамотном форсфидбеке бывает столько приятных нюансов... А в Spartan и падающая осадная башня, и лезущий из-под земли мертвец вызывают одно и то же припадочное сотрясение геймпада на максимальных оборотах.

Собственно, сюжет шизофреничен до такой степени, что даже несколько отвлекает от эпического рубилова. Это не то чтобы комикс, это какой-то утренний мультфильм! Здесь нужно бить Плохих Римлян, искать Трою, сражаться с зомби-троянцами, лезущими из брюха позеленевшей от времени деревянной лошадки, защищать лидера спартанского (!) сопротивления (!!) Архимеда (!!!), толкающего зажигательную речь, и, в припадке особой морализаторской слепоты, выжигать деревню Плохих Варваров, защищая от нее деревню Варваров Хороших. Дети, женщины и илоты в захватывающей исторической реконструкции не участвуют. Римляне не стесняются приставлять к апокрифическим стенам Спарты осадные лестницы. На стороне Спартанцев — дура в короткой юбочке, представившаяся Электрой, Царевной Амазонок. Кстати, все римляне (в 200 году до н.э.), словно в каком-нибудь сериале HBO, говорят с акцентом английских верхов, спартанцы — низов, а Электра почему-то вообще наделена русским прононсом.

Трагедия в трех актах (в первом деяния Воинские, во втором Героические, а в третьем Легендарные. Очень удобно!) сопровождается электронной почему-то эмбиент-музыкой, временами переходящий в... хард-рок! Бог войны Арес подбадривает своего протеже утробными воплями, словно сидящий с ведром попкорна в темном кинозале тинейджер. Переживает, старик.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

CREDITS

ведущий разработчик	**Клайв Граттон (Clive Gratton)**
арт-директор	**Алистер Хоуп (Alistair Hope)**
ведущий программист	**Энди Бэй (Andy Bay)**
композитор	**Джефф Ван Дайк (Jeff Van Dyke)**

Тачки **и пушки**

Прекрасно понимая, сколь скучна будет рецензия на Ex Machina какого-нибудь там Александра Каныгина, как тяжелы будут пахнущие нафталином пассажи вроде «постапокалиптический Fallout-сеттинг», «в духе «Вангеров», «Mad Max style» и пр. (тьфу, этот слюнявый отжим всяких филфаков!), бесконечно дорогая редакция приняла стратегическое решение не писать об игре вовсе. Ни буквочки, ни словечка, ни строчечки, баста! Для острастки и профилактики компьютер, личные вещи, ящик стола и даже карманы экс-махиниста были тщательным образом просканированы на предмет наличия записей и памяток, сам же он был принудительно отправлен на электроннолыжный курорт с углубленным изучением немецкого.

EX MACHINA

жанр	**Экшен на запчасти**
платформа	**PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка	**Nival Interactive (www.nival.com), Targem Studio (www.targem.ru)**
издание	**«Бука» (www.buka.ru)**
дата релиза	**8 декабря 2005 г.**
железо	**Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров второй версии, 2 Гбайт на жестком диске**



www.nival.com/exmachina_ru

Кажется, кит с татуировкой Nival Interactive на плавнике проглотил очень толкового Иону. Результат последовавшего за этим событием симбиоза — ниваловская маркировка на коробке, легким кивком привлекающая внимание аудитории, и свежая пряная кровь екатеринбургской Targem Studio в стальные артерии демиурга. Удовольствие взаимно.

C:\Мои документы\Икзмакхи на.txt

Впрочем, все это вы уже знаете из прошлогоднего мордасто-обложечного девятого номера. Там же была вероятность подцепить общую концепцию Ex Machina: вдохновенное насвистывание основных тем маршрутных московских такси, форсирование АЗС с целью наживы, задорная тряска на поросших спрайтами кочках и немилосердная порча попавшей в алое перекрестье прицела разноплеменной техники. Не совсем очевиден был лишь дрейф вдоль сюжетного гольфстрима. Однако нынче их есть: ни выбор героя, ни его вольное развитие и перевоспитание в чертовски темного джедая, ни исследование изгаженного катаклизмом мира нам не грозит. Героическая сбруя клонит к тверди повествования и бряцает в диалогах, по времени позволяя ткнуть курсором в пугливый ответ номер два и ненадолго свернуть, таким образом, с высеченной в камне партийной линии. Безо всякого удовольствия прикладывая носком сапога распростертую на земле РПГ-систему, признаемся, что очков опыта, места их применения, классов, специализаций в игре нет и отродясь не было, а мнимая ролевая составляющая сводится к оружейно-кабинно-кузовному навороту героя и непринужденной фарцовке.





Записи на талонах городского наземного транспорта

Жизнь на страницах бортового журнала и жизнь, творимая кнопками, — сестры, но не близнецы. В легенде, истории, диалогах, конечно, есть кукольные фигурки в намордниках. Но живут здесь махины. Так сталкиваются в чудаковатых околодиванных баталиях автомобильчики — гигантская «скорая помощь» с микроскопическим танком, а помеченный фломастерпояс личностями, умеющими говорить и метать на прилавок квесты. Без них, увы, шанс продвинуться по автобану истории, получить новые «колеса» или сменить локацию, упразднен. Однако в этих же прикрученных к монитору таблицах обитают — пожалуйста, холодок по позвонкам и блеск в глазах — магазины. Каждая, маленькая или большая, покупка появится на трехмерной модели — и будет юлой крутиться, егозить, искрить, палить, покрываться побежалостью, прыгая в нашей компании из локации в локацию, под ночным солнцем и дневным дождем. Не мы ли когда-то нетерпеливой рукой роняли обсидиан в чертежные слоты «Проклятых земель»? О счастливый flashback!

чихая солярным выхлопом, с корявой черной дырой на двери и ручейком пулевых отверстий вдоль борта. Секрет игровой аттрактивности, нам мнится, в том, что сюжет здесь, по сути, опционален. Право на жизнь игре с лихвой оплачивает всего лишь режим «одинокого волка». По взмаху load-экрана присутствующие в локации заразы основательно перетасовываются, и каждая новая сдача карт становится импровизацией. Броневик и «Хаммер» бандитов катят с

«Какая низость! Я не позволю им протянуть свои грязные лапы к моей родине! Я убью их всех!» — **вот такими речевками охаживает герой наши уши в заставках.**

1 **Парные кормовые орудия зовутся «Зевс» и с чудовищной силой бьют приятными синенькими молниями. Но, к сожалению, лишь по прямой. С этими придется разбираться по старинке.**

2 **Сейчас из оранжевого пламени вознесутся к небу запчасти и картинно покатятся под гору горящие покрышки. Физика наличествует!**

ными звездами кран с коллекционной «Бентли». После из них выйдут совершенно несоразмерные Годзилла, Астерикс и зеленый американский пехотинец, потерявший когда-то свой столь же малахитовый отряд и автоматное дуло. Парни будут «тереть», неизменно «тереть», ведь это станет прелюдией к еще более громкой свалке на севере, у подножия напольного вентилятора и папиной гантели.

Подкатив к очередному населенному пункту и душевно погудев, экс-махинист допускается в город — скучное место с барменами и иными обрезанными по

Личный дневник

Дорогая редакция будет в ярости: материал нужно было сдать еще вчера, а в монитор снова каплет дождь, и неузнаваемо модифицированный «Урал» под тремя нарочито громоздкими орудиями по кличке «Слон» мчит на встречу с Акселем. По кузов в траве, по-паровозному

холма. Экран дрожит от слаженного уханья ракетных комплексов. Грох! Колеса крутят нелепые восьмерки, пока мы удовлетворенно размазываем обугленный остов ненавистной машины по скальной породе. Пара охотников прямо по курсу, — не снижая скорости, проносимся сквозь, на ходу зажимая гашетку и замечая лишь снесенное зеркало заднего вида. Оскаленные намордниками-бамперами «Уралы» на пять часов. А вот это может быть серьезно.

Каждая встреча с превосходящими силами враждебных группировок, особенно на позд-





3 **Не страшись, маленький братец! Эти мальчишки из песочницы тебя больше не побеспокоят, дядя Слон обо всем позаботился.**

4 **Земля будто летит в глаза! Хочется провести по ним рукой и хорошенько проморгаться. Уважаемые разработчики, кладите в коробки с игрой дворники!**

них стадиях игры, имеет все шансы стать для вашего четырехколесного героя финальной. Дензнаки хочется подкопить для какого-нибудь эффектного тюнинга, взять, к примеру, и одним тычком курсора усилить все установленные лучевые пушки на двадцать процентов. А ежедневные починки немилосердно сосут финансы — вот и получается, что путешествуем мы обычно на побитом, дырявом грузовике, полном несбывшихся апгрейдов, памятнике безрассудной геройской отваге. Драться с воинствующими гопниками никто не неволит, можно, сверкая спицами, задать стрекача, лишая себя славы и лута. «Лут», «дроп» — зовите как хотите то добро, что в аккуратных ящичках выпадает из противников; это реальный шанс получения внеочередного ствола на крышу или дефицитных материалов, что недурственно меняются на деньги в городах Ex Machina.

Из объяснительной главреду

Вот ведь что получается, Игорь Михайлович. Натурально было желание обложить «нашвыборами», без всяких там! Вы бы видели живьем эти махинки. А как стреляют, как шевелят пушечками, как рвут провода и ломают заборчики! И вроде приелось все уже, надоело, плюнуть бы на оба диска и вернуть их в редакцию, а нет, рука не поднимается. Новый мир открылся, с нетронутыми еще апгрейдами и оружием — и ну мерить, ну камерой крутить да скриншоты щелкать!.. Понимаешь, что ЭТО ТВОЙ грузовик, вон и грязь на раме, и зазубрина, а все равно с кузовом «ржавый витязь» смотрится как иномарка. А как тут все дивно ломается, как горит, никаких новогодних гирлянд не нужно. Те автомобильчики, что помельче, полыхают прямо на ходу: как ехал живой-здоровый, так и дальше несется по инерции, только кабины нет, на ее месте костер пионерский задорный. Крупняк вольностей себе не позволяет — взрывается топливным баком, теряет колеса, детали и рассыпается, где стоял. Степенно, со вкусом, картинно даже. Заглядеться.

Но диалоги, Игорь. Сюжет. Заставки. Озвучание. Лучше бы не затевали этот ясельный карнавал вовсе! Вы не знаете, когда наши родные созидатели перестанут вдохновляться дурно переведенными фильмами со сталоной-и-виндизелей и начнут хотя бы минимально думать о пользователе? Сколько лет должно быть вкушающему Ex Machina, чтобы его эстетические центры щекотала фамилия бармена Наливай-ка? Какой прок от доступных для изучения псевдофутуристических историй игрового мира, если атмосферу беспардонно подмачивает манекен протагониста, что торчит в заставках и порет первостатейную чушь в духе тормозящего детское развитие сериала о телепузиках.

Пометки на обороте рекламной листовки

Фигня, что может сделать какой-то Targem (зачеркнуто)! А неплохо, очень даже. Похоже на онлайновую РПГ без Интернета, сюда бы более разлапистую систему отношений и торговли! Ездить можно где угодно, даже по илистому речному дну, главное — поставить дорогущий усилитель! Гм, мультиплейера нет вовсе, наверное, оставили для продолжения. Работает ровно, бархатно мурлычет и фырчит во всех колонках. Что там, кстати, после «БелАЗа»?..

САНЯ.К., водитель «Урала»

Злодеи тоже не дают спуску: «Я скажу, что спас свой народ от голодной смерти! **Скажу, что крепкая власть — вот, что спасет мир от полной деградации**»...

CREDITS

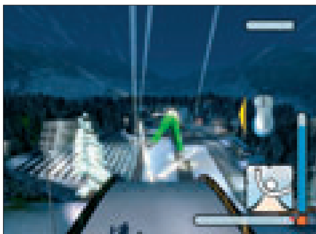
продюсер	**Станислав Скорб**
технический директор	**Алексей Скрябин**
менеджер проекта	**Евгений Хрунов**
сценарист, ведущий дизайнер	**Алексей Честных**
ведущий программист	**Антон Савин**
программирование	**Елена Евдокимова, Иван Власов, Илья Рузаков, Максим Сарманов, Игорь Дегтярев, Сергей Ключковский**
дизайн	**Денис Галанин, Сергей Удюрминский, Алексей Ануфриев, Станислав Скорб, Борис Смирнов**
ведущий художник	**Александр Маргушин**



WINTERSPIELE 2006

жанр	Зимне-спортивный микс
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP). Игра также вышла на GameBoy Advance
разработка	Independent Arts Software (www.independent-arts-software.de)
издание	Rondomedia Marketing Vertriebs (www.rondomedia.de)
дата релиза	14 декабря 2005 г.
железо	Pentium III 1200+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 500 Мбайт на жестком диске, рекомендуется джойстик и большая компания

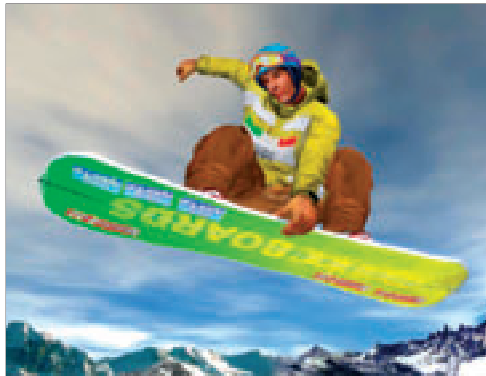
www.winterspiele.de



RTL SKISPRINGEN 2006

жанр	Симулятор прыжков в снег
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	49Games (www.49games.de)
издание	RTL Enterprises (www.rtlnewmedia.de)
дата релиза	20 ноября 2005 г.
железо	Pentium III 700+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 800 Мбайт на жестком диске

www.49games-rz.com/215.0.html



■ Winterspiele 2006. Весь спорт как на ладони: иногда ты орлом паришь над горами, в свете улыбок и девичьих фотовспышек...

Куршавель **по карману**

Горнолыжный костюм Immortal — 1254. Горные лыжи Gold с креплениями Premium — 973. Сноуборд Yakudza — 588. Коньки Sweety — 340. Не забыть прибавить 900 за бутылку шампанского Crystal Magnum вечером у камина. Отобедать на высоте 2300 метров в скромном Le Panoramic тоже недешево, что там говорить. Инструктор и вовсе редкостная сволочь: выбрит, учтив, в натуральном загаре — показывает, как правильно держать палки и подниматься в гору «елочкой».

Скажите, вы любите зимние виды спорта так же сильно, как мы? Всей душой, крепко, по-настоящему? Выписываете толстые рекламные каталоги спецодежды и снаряжения? Мечтаете не о желтом московском, а о белоснежном альпийском покрытии, идеальных склонах, эвакуирующем душу спуске по ледяному бобслейному желобу? Предъявите синяки от падений!

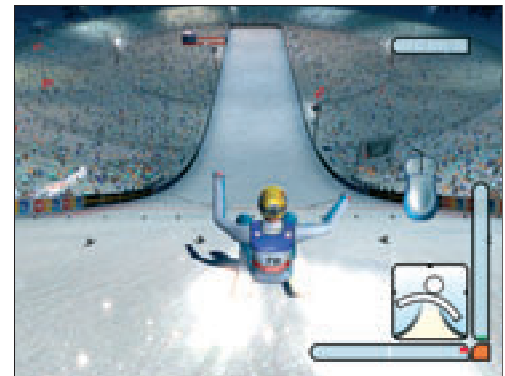
Winterspiele 2006

Под несерьезной басурманской биркой «Винтершпиль» аккуратно свернуты и уложены сразу несколько любимых видов с. Кроме недефицитных по нынешним временам биатлона, сноуборда и горных лыж, вы, спортсмены-домоседы, побалуете себя экзотикой. Парным и одиночным бобслеем, бегом на привязанных к ногам заточенных лезвиях, прыжками с трамплина. Если позволите, украсим повествование ярлыками: все это совершенно бессмысленно, бессюжетно, мотивационно не обосновано! Мы с трудом представляем себе людей, с утра до ночи сжимающих в руках джойстик с одной лишь целью — получить медальку. Посему договоримся: единственная цель пребывания в Winterspiele — это получение душевного заряда, покрытие ровным румянцем и щекотание спортивного азарта.

Джойстик, вы не ослышались, рекомендуется упорно. Игра поощряет хорошую реакцию и максимально быстрое нажатие кнопок-направлений. Хватко и точно в нужный момент? Молодцы: ваш сноубордист выполнит особенно красивый трюк и с грацией серны опустится на доску, сорвав овации. Не успели потеребить кнопочку — под недовольный вой бедняга тронет снег пятой точкой или вовсе ударится головой. И так во всем. С учетом неплохих моделей и ярких текстур вполне возможны целые sportparty, когда за ПК могут собраться родные и близкие. Главное — сделайте громче музыку, крутаните контрастность на мониторе, выполните трюк безумнее других и выберите камеру понахальнее. Она заглянет в дуло биатлонисту на позиции, примостится на кончике лыжи и, может быть, даже рухнет в сугроб.

RTL Skispringen 2006

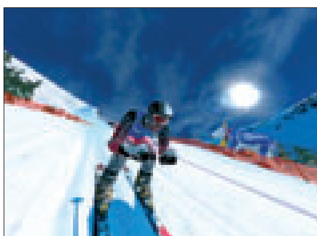
А вот эта штучка требует концентрации и внимания к мелочам! Выбрать спортсмена, экипировать молодого недотепу, отвести за руку к трамплину, не поранить, не убить ненароком. RTL Skispringen (она же RTL Ski Jumping) — весьма популярная в Германии ежегодная серия, как вы уже догадались, посвященная прыжкам (на лыжах) с трамплина. Впрочем, знакомство с главным меню наводит на мысль о крепкой РПГ. Вот смотрите: созданный нами японец подписал контракт с неким спонсором, что выделил средства на его содержание и первые спортивные подвиги. После нескольких убедительных побед разрешается выбрать покровителя побогаче, что увеличит дивиденды, но и добавит нам ответственности. Дальше больше: сим на лыжах требует тренировок, они изменят его начальные параметры и позволят прыгать дальше, а при падениях кричать тише. Что уж там! Даже шлем, венчающий его



■ RTL Skispringen 2006. ...а потом лихо катишь на обезьяньем рудименте прямиком на первые полосы завтрашней желтой прессы.

маковку, наделен параметрами! А в очередь на придирчивый осмотр тренером (нами) выстроились перчатки, костюм, лыжи, крепления, ботинки, очки... Доверив решение всех оргвопросов автоматическому калькулятору, наконец получаем доступ к непосредственному управлению персонажем. Дело трудное, так как уследить за наклоном спортсмена в полете поначалу почти невозможно, и родное имя нещадно забивается в подпол турнирной таблицы. Ничего-ничего! Главное — накопить денег на те серебристые лыжи, что так изумительно скользят.

АЛИКА.НЫГИНА,
эксклюзивно для Game.EXE!



SKI RACING 2006

жанр	Горнолыжный симулятор
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox
разработка	Coldwood Interactive (www.coldwood.com)
издание	JoWooD Productions (www.jowood.com)
издание в России	GFI, «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	28 ноября 2005 г.
железо	Pentium III 1500+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 1 Гбайт на жестком диске, рекомендуется джойстик

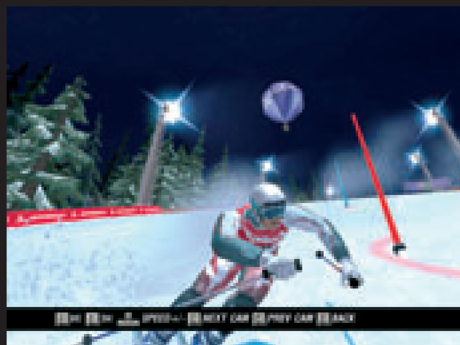
www.skiracing2006.com



ALPINE SKIING 2006

жанр	Горнолыжный симулятор
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP), PlayStation 2
разработка	49Games (www.49games.de)
издание	RTL Enterprises (www.rtlnewmedia.de)
дата релиза	24 ноября 2005 г.
железо	Pentium III 800+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 1 Гбайт на жестком диске, рекомендуется джойстик

www.skialpin2006.de



■ Ski Racing 2006. Ночные заезды выглядят особенно эффектно: иллюминация, снег искрится... Да и в темноте не так страшно лететь навстречу неизвестности.

Я передвинула **горы**

Объяснять на словах, что такое компьютерная спортивная игра (если, конечно, речь не о футболохоккее), суть жестокое надругательство над стариком Хроносом. Безнадежно и бессмысленно человеку, обделенному воображением, сочно расписывать прелести многочасового копьеметания посредством клавиши «Control» или повышенного потоотделения во время гонки четверки распашной без рулевого с помощью манипулятора «мышь». Но в нашем случае все очень просто: вероятно, кожей чувствуя могучий провальный потенциал симуляторов горнолыжного спорта, немецкие девелоперы сподобились сразу в двух проектах сходной тематики, Ski Racing 2006 и Alpine Skiing 2006, напрограммировать что угодно, но только не ужасную ликом Тоску, экипированную крутым склоном, двумя пластиковыми дощечками и человеком. Как им это удалось — даже я не понимаю, но факт остается фактом!

Мы любим тамагочи!

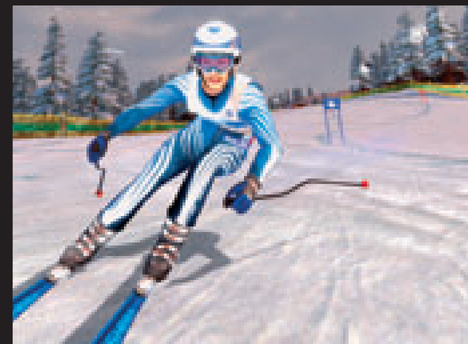
Первым делом будущего спортсмена нужно создать. Мудрые психологи помнят, куда нужно нажимать, чтобы было больно: разве можно бросить любимого воспитанника на произвол судьбы, когда ты только на заполнение его анкетных данных потратил двадцать минут? Придумали изящное ФИО (только Ээро Мянтюранта!), выбрали страну, темперамент, телосложение, навыки катания? Теперь кровиночку надо вывести в люди, приготовьтесь к работе: ясельная трасса, дебютный слалом, в первый раз на Кавказ. Призовые места даруют ценные очки опыта, это значит, что в следующий раз все пройдет еще лучше, однако очередной спуск встречает героя жутким снегопадом и нулевой видимостью. И т.п. Ассорти неожиданных ощущений на трассе гарантирую лично.

Кастомизацию в массы!

Рядовой потребитель никогда и ни за что не проведет за игрой должное количество времени, если сходу увидит все заготовленные декорации. Хотите поглазеть на ЖИРНОГО лыжника? А удивить друзей ТОЩИМ спортсменом в шлеме с повышенной аэродинамикой? Приманки дозированы и выдаются потихоньку: побили рекорд на серьезной трассе скоростного спуска — получите лыжи-скороходы, дающие неплохое преимущество. Ах, вам достаточно защитных очков модной фирмы? Хорошо, пустячок, но тоже согревает. Не получилось сразу, но очень хочется — садимся на подъемник и к началу трассы. Alpine Skiing 2006 берется за дело очень хватко: предлагает магазин с экипировкой, спортзал с тренером и службу по уходу за лыжами. Какой, к дьяволу, слалом, нам привезли новые штанги и воск! Кое-кого, признаться, разочаровал тот факт, что люди — существа весьма компактные, на них нельзя навесить бампер, антикрыло и хорошую акустическую систему, довольствуемся малым. Но ведь какой дивный вышел бы Alpine Skiing: Underground, согласитесь.

Холодные, но не охладевшие!

Да, задумайся разработчики о создании гонки всерьез, у них получилось бы, мы не сомневаемся. В сущности, обе игры и есть сильно упрощенные racing-аркады, лишь реакция «машины» намеренно заторможена, да и скорость чуть поменьше. В остальном — копия. Болидом летит по снежному склону очередной соискатель золотой медали, лихо поворачивает, радуя трибуны контрастным душем, притормаживает, разгоняется. Мимо проносятся живописные пейзажи, в небе висят рекламные шары или ползут самолеты. «Наш клиент не должен скучать» — вытатуировано на тыльной стороне ладони немецких художников, и они вдохновенно пишут ночное небо, три разновидности метелей, туман, хвойные разной степени заснеженности, огни городов, горы... Вы спросите, что, и в жизни все так красиво? А я отвечу. Конечно, отвечу. Вот съезжу с Олегом Михайловичем на Красную поляну, и...



■ Alpine Skiing 2006. Рот все-таки лучше закрывать, мальчики. Снежная пыль, петарды, мишура, конфетти, серпантин. Морозостойкие насекомые, наконец.

АЛИКА.НЫГИНА,
эксклюзивно для Game.EXE!

Маленькая **трагедия**

Shadowgrounds работы дебютантов из хельсинской Frozenbyte будет известна историкам как «близорукость Кармака», или «ошибка 20th Century Fox», а вероятнее всего — забыта. Кричащий недолив бюджетной полироли способен погубить даже самое замечательное на сей день аркадное переложение DOOM и Aliens.

SHADOWGROUNDS

жанр	**Top-down-Doom**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка	**Frozenbyte (www.frozenbyte.com)**
издание	**Auran (www.auran.com)**
издание в России	**«Вектор-Вега» (http://vectorvega.com)**
дата релиза	**Декабрь 2005 г.**
железо	**Pentium 4 1300+, 384 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

www.shadowgroundsgame.com

Нежелание больших издателей связываться с распространением Shadowgrounds (SG) очевидно: разработчики наглецы. Винить их сложно, каждый молодой гейм-дизайнер хочет сделать не игру, но мечту — и плевать на копирайты. Финская Frozenbyte, затейливо переплетая интеллектуальное имущество id Software и Fox Interactive, смастерила миниатюрный аркадный рай, где вооруженный фонариком, характерным marine-радаром и (доподлинно!) полным стволособранием последней части DOOM автослесарь шествует сквозь чернильную мглу и железные кишки безымянных коридоров навстречу Чужим и давшим волю инстинкту размножения боссам из DOOM 2. Удивительно ли, что при виде правового коллапса таких масштабов представители паблишерской братии зеленеют и проваливаются сквозь землю? Ничуть.

Чужое добро

У Aliens, как из Библии, не одалживает только мертвый. Авторы SG с удовольствием припадают к моделям бронетехники и летательных аппаратов, хотя заимствуют скорее от любви, нежели от безысходности. DOOM-Aliens-сочинение из Хельсинки не только прекрасно обошлось бы без межмиссионных роликов — оно выиграло бы, ибо чаплиновские кирпичики человечков и кошмарно текстурированные «боевые» модели монстров при ближайшем мультрассмотрении внушают первобытный ужас и навязывают известное томление.

Закономерным его итогом оказывается барабанная дробь по клавиатуре и полу-





прикрытые ладонью зрительные органы, едва Shadowgrounds выкатывает на сцену очередную порцию нескромного сюжетного. Историю освоения крупнейшего спутника Юпитера, например. А затем. Таинственные тени за периметром. Чужие! Спастись. Починить. Секретная военная база? Они ушли в шахты. Выживших нет! Падение крейсера. Не «посторонние» — старейшины. Мазершип. Мегабомба. Финальный шоудаун. Истерзанные сценходы, клейменые реплики диалогов. И, нет, автомеханик не женится на лейтенанте сил самообороны. В сумме все это безобразие тянет аркаду вниз по ТТХ-таблице Горбунова и соответствовать энтертейнмент-призванию не желает.

Свет-тьма

Оглашения рода деятельности было бы достаточно: одному черту известно, на какие подвиги способен служитель автомастерской, вооруженный пистолетом с бесконечным запасом пуль. Что касается редколлегии Тысячелетнего, теперь мы знаем, как выглядит «Дум» с балкона пятого этажа. К чести создателей Shadowgrounds — преотлично.

Незамысловатый фонарик и его почти честные тени щедрой рукой спасают все. На туповато-отважного механика бросается не стая оголодавших Чужих, а все гончие ада, когда по стенам и потолку начинают метаться чешуйчатые черные гребни, сабли когтей и босховские головы легиона силуэтов и проекций. Потенциала графического привода не хватает на отработку прочих источников света — вроде стволового огня, но и за кодерским рулем чай не Кармак, а Ёукахайнен.

Непроницаемую тьму отправили в сад, а от патриотического fog-of-war отказались. Действительно, зачем? Забавнее издалека наблюдать за улетающими штатских гигеротварями, похожими сверху на пикникующих велосипедистов. А когда они с деловитой сосредоточенностью гуськом устремятся навстречу инструментарию повелителя болтов и разводных ключей, вы почувствуете приятное раздвоение личности. Вот так мамочка Рипли любовалась игрой собственных ненаглядных чад.

В одной из многочисленных PDA-заметок неизвестный офицер охраны отмечает, что нашел в доке человека-на-автопилоте, который знал только два слова: «Таллинн» и «паром». **Финны отказались от Питера?**

Силой мысли

Shadowgrounds копирует пушечный баланс DOOM-Quake до десятого знака после запятой, и развлекаться с топовыми стволами скучно до вывиха. Electric gun водит близкое родство с электрошокером «Мальвина-250», ракетница на вкус немногим мощнее пистолета (!), а притворившийся снайперской винтовкой railgun и вовсе безнадежен. Назовите нас мазохистами, но проапгрейженный пистолет, жалкая SG-единичка, неожиданно оказался нашим выбором! Огне-

1 Вот так выглядит Shadowgrounds в перспективе от первого лица. Бледные текстуры, ужасная геометрия, никаких теней. Наверх, свистать всех наверх, Вяйнямёйнен!

2 Чешуйчатые братья Чужих обожают пирушки и гулянки. Кто-то бессердечный завалил тусовочных тварей ящиками и морит голодом!





3 **Бесценный огнемет быстро уничтожает бесовское отродье, но, к сожалению, не препятствует ответным залпам.**

4 **Некоторый бедлам с бронированными сатирами из «Дума». Гранатомет требует повторных залпов, и это неудобно.**

мет безусловно помогает выстоять против козлодемонов «Дума», автомат выручает в ситуациях метрополитеновской давки, но пистолет... Это дуэль, фехтование с изящным стрейфом и точными дерзкими уколами, уходом из-под очереди и новой атакой. Не будем скрывать, в трудные минуты юпитерианский инженерный гений может прилипнуть седалищем к предметам интерьера, но в остальном в меру проворен и готов к столь активному отдыху.

вые тридцать сребреников превращают мини-ган в стационарную турель, которую приятно оставить на пару минут в узком проулке. Сюрприз, членистоногие!

Что касается карт уровней, девелоперская верность первоисточнику вызывает близкое к благоговению восхищение. ИСПОХАБИТЬ ПОСЛЕДНИЕ УРОВНИ ДО ТАКОЙ СТЕПЕНИ УЖАСА СПОСОБНА ТОЛЬКО ID!! И Valve с Raven, конечно же. Воздушные ангарно-коробчатые фантазии

Невидимые чудо-гадюки, которые становятся осязаемы лишь в ярком свете фонарика, остаются единственным ноу-хау Shadowgrounds. **Отвратительные твари!..**

Словно в укор случайным оказиям тюнинга стволов в Quake IV, местные апгрейды обладают собственным меню (мечта!), исчерпывающими техмануалами и рыночными взглядами на жизнь. По три апгрейда на каждое орудие! Остается насобирать кругляшей с нарезанных энергиями будущего тушек — и добро пожаловать к станку. Всего за пять условных пистолет возьмется палить с удвоенной злостью, пятнадцать пиастров отменят необходимость в перезарядке огнемета, а крова-

на тему бараков будущего даются левелордам нашего времени с такой легкостью, словно они провели за дизайном подземных бункеров всю сознательную жизнь. Уродливые контейнеры защитного цвета, покрытые печатями ящики и взрывоохотливые бочонки с неизвестной субстанцией — все на своих местах, дышит, готово предъявить паспорт, дипломный табель МАРХИ и письменную рекомендацию от Дональда Рамсфельда лично. Но стоит задуматься об инопланетном — и дизайнерские котелки наполняются картинами вакхического беспредела и кислотными Церетель-трипами. Словом, заключительные испытания автослесаря не менее надуманны и душевно-кровопролитны, чем соответствующие муки героев Half-Life, Half-Life 2, DOOM III и всех-всех-всех. Удивительное дело, парадокс.

P.O.V.

Лаконичная однострочная команда в конфигурационном файле отпирает вид от первого лица — о ужас! В FPS-инкарнации Shadowgrounds (некогда «Preygrounds»... Prey, представляете?!) вызывает болезненные воспоминания об античеловечных попытках родного игропрома загулять на рынке шутеров. Быть может, не надо «Кридов»? Не торопиться? Не лучше ли ввинтить камеру вместо потолочной лампочки и сделать славный аркадный шутер, который Игорь М. Исупов, подмосковный декадент и финский, как нож, космополит, невзначай окрестит «сладкой игрушечной игрулей»?

Представляете себе Shadowgrounds для мобильных под покровительственной вывеской «Mobile DOOM IV»? Мы — без труда.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

CREDITS

руководитель проекта	Лаури Хиваринен (Lauri Hyvarinen)
ведущий художник	Юха Хиеккамаки (Juha Hiekkamaki)
ведущий программист	Тимо Мааранен (Timo Maaranen)
сценарист	Джоэль Киннунен (Joel Kinnunen)
звук	Ари Пулккинен (Ari Pulkkinen)

Краткий миг пребывания **вечной души** в бренном мире

«Звездное наследие» возвращает нас в прошлое, к заре игростроения, самым первым шагам, когда игру создавали два-три человека и зачастую программист одновременно был художником, сценаристом и композитором. «ЗН» — музейный экспонат, восковой слепок неандертальца, чистый и причесанный, но с тяжелыми надбровными дугами и осанкой колесом. Вот только не видно что-то людей, которые жили в эпоху неандертальцев, и почувствовать ностальгию по тем временам некому; а свидетелей короткой истории КИ хоть отбавляй — и многие с теплом вспоминают, как это было.

«ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ»

жанр	**Ретро-квест**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка	**Step Creative (www.stepgames.ru)**
издание	**«1С» (www.games.1c.ru)**
дата релиза	**2 декабря 2005 г.**
железо	**Pentium III 1000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2 Гбайт на жестком диске**

www.stepgames.ru/projects.php?id=1

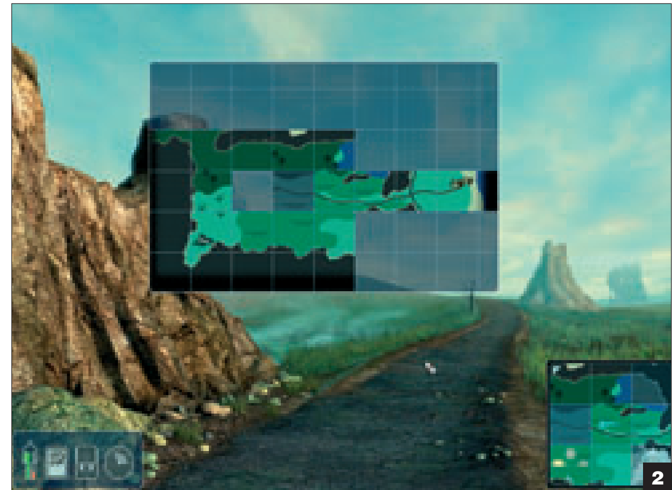
«Звездное наследие», ремейк одноименной спектрумовской игры десятилетней давности, создан как раз в благородных ностальгических целях. Но будьте осторожны — память имеет свойство неузнаваемо изменять прошлое!

«ЗН» — квест с некоторыми ЭЛЕМЕНТАМИ, которые были приняты раньше, но потом отправились прохлаждаться на свалке истории. Так, здесь есть система выяснения отношений с агрессивно настроенными персонажами, назвать которую файтингом язык все-таки не поворачивается. Как и любые аркадные вставки в квестах, система примитивна, словно палка-копалка: есть удар и есть блок. И то и другое действие занимают весьма длительное время, поэтому, если вы начали подготовку к драке (полностью раскрывшись, разумеется), передумать и сделать блок не получится — сперва надо довершить начатое, а уж потом... И хотя глаз всю дорогу мозолит недвусмысленное перекрестье курсора, никакой роли он не исполняет, он вообще намертво впаян в центр экрана, и целиться никуда не надо.

Серые начинают и...

Игра фактически походовая: игрок перемещается по карте (а всего их три штуки), разделенной примерно на три десятка клеточек (помните Lost Eden?), и в каждой из этих клеток его ждут один-два экрана. При этом на перемещение тратится драгоценное время, за сутки можно совершить лишь четыре перехода, утром выползли из бара, днем пришли на проспект. С течением времени протагонист устает, и недостаток энергии может привести к тому, что персонаж вовсе теряет способ-







ность передвигаться и ложится спать под ближайшей корягой. Да и низкий уровень энергии вскоре начинает сказываться на здоровье, что поначалу, пока не найдены различные способы бесплатного восстановления, довольно серьезно осложняет существование, превращая привычную пешую квест-прогулку в суровую борьбу за выживание.

Научно-фантастический сюжет заразительно бесшабашен. Уже во вступительном ловке наш парень получает Тайное Послание, когда-то давно оставленное его отцом — аккурат на случай, если сынку доведется проходить мимо... Вообще лавинообразный респаун роялей в кустах является основной движущей силой сюжета, отчего последний, конечно, моментально теряет всякие претензии на вменяемость, зато лишается и предсказуемости, — в «ЗН» в любой момент может случиться Черт Знает Что, игра тотой, с какой в нашем мире принято пить чай. Нарвался в лесу на гигантского паука — был вынужден принять бой — пал жертвой хищных хелицер. Встретил на дороге патруль Инопланетных Захватчиков — сгнил в тюремной клетке. Прилег отдохнуть на поляне с бурной растительностью — был съеден хвощами. Пошел ночью через болото — только его и видели. Побродил пару дней по лесам — устал, простыл, окочурился.

«Невидимый, я крался по территории лесных карликов.» **Иногда «ЗН» радует совершенно восхитительным стилем изложения событий.**

1 **Как это часто бывает, герой посещает места, где в прошлом происходило нечто монументально-удивительное. Увы, от былых эпических событий остаются только малопонятные следы, а подвиги поколений лишь кратко упоминаются в расплывчатых репликах не таких уж разговорчивых персонажей. Хочется верить, что следующая часть позволит воочию взглянуть на «невероятные события», вот только гложут сомнения...**

2 **Старомодно. Несмотря на то что на мини-карте справа указано направление нашего движения, в каждой конкретной локации мы смотрим всегда в одну и ту же сторону. Получается, что герой не то постоянно оглядывается, не то любит пятиться.**

ролике главный герой фактически голыми руками истребляет несколько звездных крейсеров Инопланетных Захватчиков (подробности скромно оставлены за кадром, хотя впечатление это производит весьма шокирующее), после чего катапультируется из взрывающегося корабля на первую попавшуюся планету. Разумеется, вместо того чтобы быть простой захолустной дырой, планета оказывается Той Самой, которую давно уже искали всем миром по причине ее сказочной важности, и в первой попавшейся забегаловке сплошь состоит из нагромождений сюрпризов, и в этом даже есть некоторый странный драйв. Мы можем ни о чем не беспокоиться, ведь сколь бы несуразен не был наш путь, авторы все равно позаботятся о нас.

Кот vs. масленница

Впрочем, мир жесток, герои смертны. Причем в старых играх герои ОСОБЕННО смертны, поэтому наш бесстрашный космический волк, агент с самой большой буквы на свете, отправляется на тот свет примерно с той же частотой...

Дебютное расставание с жизнью немало впечатляет: игра неожиданно выдает ролик, в котором душа героя, освободившись от гнета материального мира, улетает сквозь облака и звезды ТУДА. Но смотреть этот же ролик еще двести раз желания нет.

Не спешите употребить!

И вот здесь надо заметить следующее: без патча рассматриваемое творение абсолютно неиграбельно. Дело в том, что в релизной версии загрузка сохраненной игры





3 Инвентория может похвастаться бластером, однако в некоторых ситуациях тронуть его не моги — не предусмотрено-с. Увы, в игре правит бал только один образ действий — правильный, хотя на заре квестостроения (к которой апеллирует наш подзащитный) нескончаемым источником радости было именно исследование разнообразных тупиков, где нередко находилось больше интересного, чем на главной сюжетной магистрали.

4 Мы довольно долго бродим по мегаполису, но он остается совершенно недоступным, словно на витрине за стеклом. Манящие неоновые огни кажутся едва ли не материальнее миража: на этих улицах почти нет людей, зайти можно лишь в одно здание, а на многих экранах так и вовсе нет ни одной интерактивной точки. Улицы пустынны, по огромным магистралям лишь изредка проносятся автомобили. Здесь не принято выходить из дома?

занимает НЕСКОЛЬКО МИНУТ. Учитывая, что зачастую герой отдает концы спустя десять секунд после загрузки, получается, что почти все время общения с «ЗН» мы вынуждены созерцать технический экран. Учитывая, что речь идет о двухмерном квесте, совершенно неясно, ЧЕМ занята игра и О ЧЕМ думали дорогие разработчики с уважаемыми издателями, отдавая фактически неработающую версию в печать. К счастью, исправляющее это вопиющее бе лекарство было изобретено почти сразу же, в противном случае вы не читали бы эти строки.

К слову, технические проблемы преследуют игру беспрерывно. Так, «ЗН» любит делать мелкие паузы, из-за которых во время боя вы вынужденно пропускаете удар и отправляетесь навстречу гостеприимным небесам.

Милые жанровые сумятицы

При всех своих недостатках «ЗН» ВЫГЛЯДИТ как очень хорошая игра. Почти все локации весьма прилично отрисованы, а если добавить сюда смену дня и ночи (то есть каждый экран присутствует в четырех кардинально разных вариациях), различные погодные условия (в одном и том же месте может ярко светить солнце или же лить проливной дождь) и кучу мелких, но приятных эффектов вроде мельтешащей мошкары на болоте или же призывного моргания неоновых реклам в мегаполисе, то...

Одно плохо, геймплея в «ЗН» не завезли. Квестовая часть довольно беспомощна, загадок как таковых практически нет, ибо чаще всего применение предметов совершенно очевидно, а пазлов на всю игру штуки две-три, да и те подчас необязательны и балансируют на грани элементарности. Заявленные ролевые элементы надо рассматривать с мощной лупой, а боевые вставки не выдержали бы критики даже в куда менее требовательном мире Freeware. Пожалуй, лучше всего отражают стиль игры диалоги, где решительно невозможно предсказать, какая реплика к какой реакции собеседника приведет, а потому единственный способ общения — проверить ВСЕ возможные варианты, чтобы в их лабиринте отыскать правильный. Угадайте, что именно хотели от нас в данном конкретном месте?

Фактически же вся игра — один стремительный слалом по сюжетной линии, обрывающийся на самом интересном месте, когда герой наконец выбирается с утоптанной им планеты в Некое Неясно Что. А все потому, что полное название этого творения — «Звездное наследие, часть 1: Черная Кобра». Стало быть, перед нами лишь первая глава некоего повествования, о чем, разумеется, совершенно случайно забыли упомянуть на коробке. И глава эта весьма коротка — в отсутствие технических проблем она с первой же попытки легко пробегается часов за пять и кончается... Впрочем, мы уже об этом сказали.

АШОТ АХВЕРДЯН

В большинстве сюжетов завязка куда интереснее развязки, поскольку придумывать нагромождения странных событий много проще, чем пытаться связать их воедино. **А от необходимости последнего «ЗН» очевидным образом пока избавлена.**

CREDITS

руководитель проекта	Денис Тепляшин
продюсеры	Юрий Матвеев, Павел Лузьянов
гейм-дизайн	Илья Чудаков, Юрий Матвеев
ведущий программист	Александр Гладыш
главный художник	Юрий Хохлов
3D-графика и анимация	Александр Сванидзе
звукорежиссер	Павел Филимонов
композитор	Юрий Матвеев

Оттенки **сумрака**

У кого от чтения страшилок Стивена Кинга становится муторно на душе? Кто сидел с закрытыми глазами на сеансе «Маллхоланд-драйв»? Кто не смог досмотреть «Сияние» Кубрика до конца? Кто ни разу не играл в Resident Evil и Silent Hill? Кто не прочел ни одной книги Лавкрафта?

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

жанр	Action/adventure
платформа	Xbox
разработка	Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	24 октября 2005 г.



www.headfirst.co.uk/html/game_cocdcote.php

Кстати, вы не знаете, у кого из наших есть Xbox? кто будет писать рецензию на Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth?

Понедельник

Из редакции передали с нарочным несколько дисков для Xbox, среди них Far Cry, Flashpoint и... эта игра с труднопроизносимым словом в названии... Небольшая проблема: знакомый выпросил приставку ради нового сноубордического симулятора, а заодно купил еще 37 дисков с играми. Отбирать ее прямо сейчас — все равно что руками вырвать у живого человека сердце. Потяну пару дней.

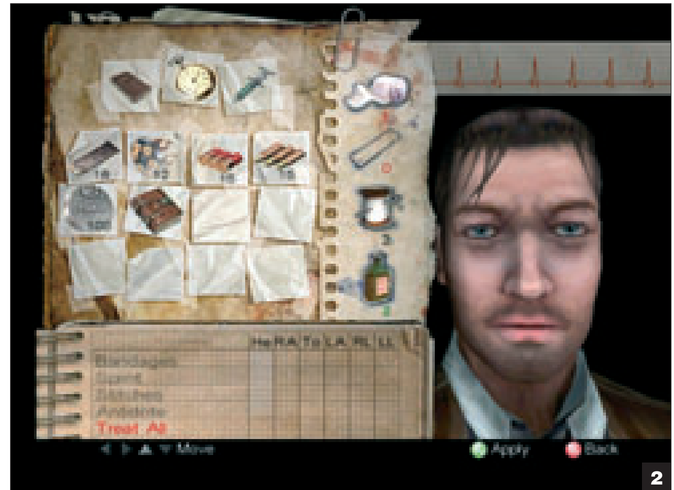
Вторник

С этой Call of Cthulhu — полная катавасия. Игр на самом деле четыре: Dark Corners of the Earth, Beyond the Mountains of Madness, Destiny's End и Shadow of the Comet. Последняя, слава богу, вышла в 1993-м, вторая — продолжение первой — объявлена за три года до выхода Dark Corners, а третья — отдельный проект тех же самых Headfirst-активистов, которые, похоже, едва справляются с первыми двумя. Нашел в Интернете интервью продюсера Dark Corners Криса Грея: «Нет, задержек больше не будет! Мы полны решимости выпустить PC- и Xbox-версии игры в 3-4 квартале 2003 года! Разработка идет по графику, движок стабилен…» И кто, черт дери, этот Лавкрафт, которого все через слово?

Среда

Оказывается, Говард Филлипс Лавкрафт (Howard Phillips Lovecraft) — американский писатель. Отлично. Родился 20 августа 1890 г. (Провиденс, штат Род-Айленд), умер 15 марта 1937 г. (Провиденс, штат Род-





Айленд. Повезло). Как писатель при жизни остался почти не известен. При жизни не увидел ни одной своей книги. Не повезло. Печатался в малоизвестных изданиях. Но влияние его рассказов со временем признали большие интеллектуалы вроде Борхеса и даже (я написал «даже»?!) Стивена Кинга. По его книгам созданы десятки фильмов. Сейчас он заслуженно считается основателем литературы ужасов. Повезло. Термин «Мифы Ктулху» (или «Ктулу», как вам, парни, угодно) хорошо знаком западному читателю, но не столь известен в России. Так обычно называют произведения по мотивам работ Лавкрафта, выдержанные в его особом стиле. В Мифах возможно использование придуманных Лавкрафтом богов и существ, героев и мест, древних книг и артефактов. Важный элемент Мифов — атмосфера сверхъестественного ужаса в столкновении человека с чем-то, что находится за пределами привычного ему мира, с тем, что он не может объяснить. Wikipedia.org. Мне повезло, отличный ресурс.

Четверг

Первое знакомство оставило в состоянии некоторой подавленности. Внутренне я был готов ко всему: размазывать из двух стволов по стенам склизкую нечисть, шарахаться от каждого звука за спиной и даже, вы не поверите, отгадывать... эти, как их... пазлы. Чего не сделаешь из уважения к невезучему классику. Однако делать почти ничего не пришлось: игра началась меланхолично и словно бы нехотя; по крыше барабанил дождь, как завороженный я бродил по заброшенному дому, беседовал с истощавшими, страшными людьми, один из них прямо на моих глазах выбил себе мозги, спустился в подвал, потом еще ниже, а там... нет, ничего ужасного. Нечто неожиданное, тревожное, требующее продолжения и разгадки. Пожалуй, я под впечатлением.

Ночью приснился Фраг Сибирский. Где-то в темноте плескалась вода. Было неожиданно и приятно встретить его во сне, потому что на письма Фраг не отвечал. Я спросил про Лавкрафта, и он засмеялся своим знаменитым скрипучим смехом. «Лавкрафт писать не умел ни фига! Но, во-первых, сюжет более-менее строил, во-вторых, это второй писатель в истории литературы, у которого было воображение. Первый — По, третий — Говард. Четвертого нет. Вот поэтому его все и упоминают. И кормятся: отпиливают по кусочку и продают! — Фраг смахнул плавником челку со лба. — На все человечество — три человека с воображением, из которых как минимум двое писать не умели...» Я перевернулся на другой бок. Фраг исчез.

Пятница

Вы не видели Брайана Бернхэма? Я сделал все, как они просили: выключил свет, сполз с дивана на пол, чтобы лучше видеть детали. Прибавлять яркость бесполезно — сколько ни крути ручку, кинескоп показывает лишь различной глубины тьму, сумрак и тени.

Давно не встречал столь наплевательского отношения к потребителю. По новым законам

В самом начале игры главный герой, Джек Волтерс, вешается прямо на глазах у потрясенных зрителей. Неплохой способ познакомить игроков с протагонистом?

1 Джек Волтерс, частный детектив с темным медицинским прошлым, отправляется в портовый город Инсмут, чтобы расследовать детали исчезновения продавца бакалейной лавки. Вы не видели Брайана Бернхэма?

2 Весьма нетривиальная система ранений главного персонажа требует особенного внимания. Поведение героя подскажет, какие именно увечья ему нанесены, а в свободную минуту на помощь приходят морфий, бинты и суровая нитка.





3 **Коля Третьяков мечтал пострелять по Дагону из пушки святыми ядрами. Боюсь, только не в Dark Corners. После этой сцены Джеку придется пять минут приходить в себя в темном углу.**

4 **При виде крови и трупов Джека начинает мутить. Крепость его рассудка подвергается серьезным испытаниям, и, если слишком долго показывать парню ужасы, он вышибет себе мозги из револьвера. Следите за показаниями встроенного в геймпад сейсмографа.**

гейм-дизайна, у игры есть две минуты, чтобы привлечь игрока, и еще максимум тридцать, чтобы продемонстрировать себя во всей красе: отчаянно флиртовать, увлечь, поразить, закружить в вихре, свести с ума. Красиво поддаться, потихоньку увеличивая сложность, скармливая в час по чайной ложке новые элементы... и так далее. Я играю уже второй день, но Dark Corners of the Earth и не думает начинаться.

Я кружу по мрачным улицам Инсмута, стучусь во все двери, пытаюсь заговорить с жителями и постоянно натыкаюсь на замки и непонимание. Город разлагается, и его состояние постепенно передается мне. В происходящем (точнее — не происходящем) чувствуется скрытое напряжение, где-то в недрах игры вращается, набирая обороты, потаенный маховик; тянется тугая тетива — чтобы вот-вот выстрелить со страшной силой. Нет, я так не могу — два дня и никаких результатов. Руководство этого не оценит. Нашел в Интернете «прохождение», будем ускоряться.

Суббота

Третий день играю в шутер, а у меня до сих пор нет даже пистолета! Пора признать: я просто неудачник. А ведь обещаны еще ружье, томми-ган и даже Yithian Lightning Cannon Model D — такими темпами эта штуковина появится у меня к выходу на пенсию. Дверь магазина содрогается от ударов полицейского, и у меня всякий раз ёкает сердце. Сдвинутый шкаф на некоторое время сдержит охранника, но мне надо успеть вытащить из сейфа бутылку виски и дверную ручку, найти люк в полу, открыть его, спуститься вниз — и все это за несколько секунд. Выполнить трюк с первого раза даже при наличии подсказок под силу только настоящему кибератлету, — полицейский врывается в комнату, отнимает вещдоки и отправляет нас на улицу, снова и снова. Страх от встречи со служителем закона постепенно уступает место какой-то остервенелой настойчивости: Dark Corners не из тех, что проходятся на одном дыхании, — приготовьтесь к череде малоприятных дублей.

Игра что-то замышляет, я знаю это точно. Портье в обшарпанной гостинице сегодня вечером ТАК на меня смотрел!.. Я запер дверь на хлипкий замок, но поможет ли это? Бродя по заброшенным переулкам портовой части Инсмута, стал свидетелем удивительной сцены: двое странно одетых мужчин со всех ног убегали от полчища неуклюжих, нелепо волочащих ноги существ, распространяющих омерзительный рыбный запах. «Лавкрафт для меня — это та литература, постоянную нехватку которой я остро ощущаю», — задыхаясь, почти кричал один из них, удивительно похожий на Ашота Ахвердяна.

Мужчина поскользнулся и, кажется, подвернул ногу. Его товарищ подставил Ашоту плечо, и теперь они передвигались на трех ногах; их скорость существенно уменьшилась. В свете вышедшей из-за туч луны я вдруг узнал второго — это был Николай Третьяков. «Lovecraftish — род универсального языка, — задыхаясь от усталости, возразил он Ашоту. — Маленькие готицы и готы, а также большие тети и дяди бледные-с-горящими-взорами, мы все чувствуем, что из Лавкрафта в нашей смысловой вселенной произрастает очень многое. Лавкрафт — бутылочное горлышко. Через него, сверхначитанного, протекла готическая проза, смеша-

Dark Corners of the Earth делали шесть лет, игру пришлось выпустить только ввиду скорой кончины Xbox. **Торопиться с ПК-версией особых причин нет.**

CREDITS

ведущий гейм-дизайнер	**Крис Грей (Chris Gray)**
арт-директор	**Troy Tempest (Troy Tempest)**
ведущий программист	**Гарет Кларк (Gareth Clark)**
сценарист	**Крис Грей (Chris Gray)**
звукорежиссер и композитор	**Грег Чандлер (Greg Chandler)**



лась черт знает с чем и обернулась современным хоррором. Книги-музыка-кино. И игры».

Одна из тварей умудрилась вцепиться Коле в ногу и теперь волочилась за ним, оставляя на мостовой скользкий след. «Лавкрафт излучает питательное для меня чувство «инаковости» сильнее, чем Колридж или Гумилев, — прошипел Третьяков, пытаясь наступить на уродца второй ногой, но запутался и упал. Вместе с ним на земле оказался и Ашот. — Он Иное легализовал и манифестировал, как Фрейд — сексуальность. Когда Лавкрафта читаешь, чувствуешь себя, как Теремон-762 в конце азимовского «Прихода ночи». Такой коперниканский переворот в литературе и в головах! Человечество не в центре Вселенной, а затеряно в бесконечности среди сил зачастую ужасных и малопостижимых!»

Вал непостижимых разуму, омерзительных отродий поглотил Ашота и Колю. В ужасе я зажмурил глаза, надеясь, что этот кошмар прекратится. «Мир вокруг нас необъятен и удивителен, и это можно увидеть в любую секунду, стоит лишь поднять глаза», — послышался полный страдания голос Ашота. «Лавкрафт — провозвестник неоконсервативной познавательной парадигмы в after-post-modern'е, тлябуду!» — не соглашался Третьяков. Не в силах продолжать, я бросил геймпад на пол и выключил приставку. Хватит на сегодня.

Воскресенье

Теперь ясно, к чему все эти фокусы. На экране нет ни одной вспомогательной надписи. Ты не знаешь, сколько у тебя осталось «здоровья», как много патронов в барабане револьвера, и мини-карты тоже нет — ориентироваться приходится исключительно в темноте и по памяти. Ничто не напоминает о том, что перед нами всего лишь игра. Ролевая система и шаманство с бинтами и морфием запрятаны в недра, на поверхности только голос Джека, его дыхание, его пульс, вибрирующий на разные лады бублик геймпада, плывущее перед глазами изображение, гулкие голоса преследователей, осколки штукатурки, треск ломаемых дверей, грохот шкафов... Dark Corners лучше всего удаются сцены преследования. По сути, убежать — это единственный способ двигаться дальше. Разумеется, шутером здесь и не пахнет: на экране нет даже метки прицела, а человек с револьвером едва ли справится с парой культистов Дагона. Вся эта свистопляска с оружием затеяна ради ощущения полной беспомощности, которое рождается, когда в барабане неожиданно (а это всегда — неожиданно!) заканчиваются патроны. Разум Джека, а заодно и наш с вами, подвергается чудовищным испытаниям — если перегнуть палку, главный герой выстрелит себе в висок, положив конец затянувшемуся кошмару. Другая часть игры, полная весьма затейливых головоломок, часто оставляет нас в состоянии тихого отчаяния. В темном зале перед закрытой дверью. Dark Corners — это мрак, отчаяние и беспомощность. Удивительный эксперимент над Homo Ludens продолжается: семейное предприятие Headfirst обещает все-таки закончить ПК-версию, а 2K Games придется ее издать.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

В феврале 2005-го скоропостижно скончался Дим Бристоу (Deem Bristow) — один из актеров, принимавших участие в озвучании Dark Corners. **Его голосом говорит отец Джека Волтерса.**

5 Возраст игры дает о себе знать: внешне Dark Corners ничем не удивит ПК-игрока и существенно уступает другим Xbox-блокбастерам, скажем, Far Cry Instincts.

6 Оружие — скорее способ ощутить свою беспомощность перед порождениями ада, чем превосходство. Не ищите на экране метки прицела — ее нет. Если вы хотите прицелиться, нужно перейти в специальный режим.





Deus **to volt**

Могло быть и хуже, гораздо хуже. С другой стороны... лучшее — страшнейший враг не только хорошего, но и всего вообще. Истина о благих намерениях актуальна до сих пор. К чему лукавить, могло получиться интересней. На этой кочке спотыкались многие. И если вам мало — вот еще одна история о том, как самые правильные мысли утонули в болоте мелочей и жанровых осколков.

«ТАМПЛИЕРЫ-2: ПОРТАЛ ТЬМЫ»

жанр	**Слэшер с элементами РПГ**
платформа	**PC (Windows 98 SE/ME/2K/XP)**
разработка	**Cauldron (www.cauldron.com)**
издание	**Playlogic International (www.playlogicint.com)**
издание в России	**«Акелла» (www.akella.com)**
дата релиза в России	**Декабрь 2005 г.**
железо	**Pentium 4 2500+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 1,5 Гбайт на жестком диске**

www.cauldron.sk/projects/kott2

«Тамплиеры-2: Портал тьмы» (Knights of the Temple 2, KOT2 среди почитателей благородного Гуго де Пайена) — идеалистически-возвышенный слэшер. От этого никуда не деться. Всамделишние суровые монахи здесь и не ночевали — вопрос о каком бы то ни было историческом соответствии закрывается первыми кадрами истерического вступительного ролика: я видел... я закрыл... а оно опять... Хотя никто, собственно, ничего подобного от бойкой Cauldron и не ждал, — самым, пожалуй, задаваемым вопросом в промежутке между двумя частями псевдорыцарского сериала был «как там с принудительным сепарированием?». Уязвленным поклонникам папы Гонория II будет, наверное, приятно узнать, что слэшер из KOT2 получился похожим на классический круассан: небольшим, аккуратным... приторным.

Воинствующее движение

С сепарированием, впрочем, как раз все в порядке. Процесс усекновения по-прежнему красив и изящен; праведные движения сэра Поля с почти чеховской фамилией Де Рак до неприличия грациозны — он ведет бой мечтательно-снисходительно, как доктор Ливси. Список возможных способов убеждения между тем настолько широк, что за время игры не удается попробовать на вкус и половины — и, как ни странно, это почти повод пройти KOT2 еще раз. Всё многообразие оборонительно-наступательных маневров сосредоточено на обеих мышекнопках — отчего боевая система не выглядит громоздкой и





неповоротливой. Любая, даже самая хитрая, атака выполняется с первой попытки и, что особенно важно, почти всегда приходится к месту. В какой-то момент возникает даже весьма специфическое чувство обиды: для применения вновь изученного попросту не хватает достойных противников! Это тем досаднее, что по-настоящему игра живет только в лихие, острые, как запах имбиря, минуты сражений. Все остальное тянет ее ко дну.

ком неловкого, чтобы жонглировать пятью мячами сразу. Второй город, вялый флибустьерский Илгар, наводненный NPC с их унизительно мелкими задачками, — классически «ролевой». Читай: мертвый, читай: безжизненный. С непременными атрибутами: таверной с хамоватым владельцем за стойкой, лачугой кузнеца, ареной (вполне себе убогой, размером с кухоньку). Все это не просто не продвигает беднягу Поля по сюжет-

чим, десять тысяч — на эту сумму можно приобрести три уникальных меча, выкованных Бессмертными!) приносит только сомнительную выгоду в виде некоторой денежной компенсации за каждый выигранный бой.

Настоящий размах и смысл игра обретает только в одном из невзрачных квестов: высадка на остров с пугающим названием оборачивается яростной фантасмагорией, а удушающий вояж по

Когда три призрака, охраняющие дорогу к почти вселенскому злу, просят за проход денег — это под дых. **Без издевки; они аргументируют!**

1 Вообще, история с язычниками выглядит недосказанной. Или скомканной. А начиналось очень интересно: оскверненный храм, древнее проклятие, молния, поражающая любого, кто осмелится покинуть город...

2 Дальнобойный арбалет — самое мощное оружие в игре. Удерживать врагов на дистанции, разумеется, необычайно тяжело.

Несовпадение размеров

Основные локации весьма своеобразно делят КОТ2 на три части. Если не отвлекаться на побочные квесты, всю игру можно проскроллить за два часа — и это при том, что первая, едва ли не самая долгая, посвященная мрачным подворотням классического «чумного города», практически целиком проходит в квестовом режиме. Для игры вообще характерно неуклюжее заигрывание с жанрами: она похожа на начинающего фокусника, обаятельного, но слиш-

ной нелегкой, оно его бессовестно тормозит! Номинальный монах-аскет бьется насмерть, собирает по локациям редкий жемчуг и играет роль мелкого курьера — исключительно в целях наживы. То бишь просто так. Потому что деньги, по большому счету, действительно необходимы всего один раз за всю игру. Оружие — даже самое разрушительное — стоит копейки (не без исключений, хорошо, два раза), все прочее в изобилии сыплется из поверженных врагов, а дорогостоящий билет на арену (между про-

катакомбам заканчивается эффектным двойным поединком с колоритным юбернасекомым! Неожиданно приятно. В этом еще один внутренний конфликт КОТ2: чем серее задание, чем больше вероятность легкой трусцой пробежать мимо, тем оно интереснее и вдохновеннее: самую красивую и живую локацию «Тамплиеров» можно и не заметить, если не вернуться к причалу стартового Сирмия в третий раз... Самое же грустное в том, что все КОТ2-города (включая последний, самый кровавый и насыщенный





3 Оборона Илгара — самый бодрый эпизод в пиратском городке. Полтора десятка врагов. Ну вот как это называется?..

4 Милая арахна натурально распадается на куски. Расставленные вокруг целебные сосуды не пригодятся: вот если бы таких хотя бы парочку...

действием — сарацинскую Юзру) по-голливудски нелепы и непрактичны. Вынужденные служить каркасом для плохой истории, они похожи на города не больше, чем рисованные картонные задники старых вестернов, они схематичны и безвольны — все до единого. Сценаристы Cauldron умудрились испортить не одну — сразу три красивые, простые сказки.

Концепция

Впрочем, в одном единство композиции соблюдено: коли уж проваливать многообещающую РПГ-составляющую — так целиком и полностью, начиная со статичных, ни на что ни влияющих персонажей (мерзкая жена трактирщика, возблагодари создателей за дарованный иммунитет!) и заканчивая системой навыков и способностей. Она, в отличие от боевой, ужасающе неудобна! Из десятка с лишним «специальных» умений на практике удается применить от силы два (причем одно из них необходимо только в схватке с на редкость раздражающим божком). И дело даже не столько в неудобстве, сколько в отсутствии точки приложения: такое впечатление, что творческая мысль разработчиков целиком ушла на создание ударных комбинаций. Результат? На весь духовный арсенал Де Рака больно смотреть: он слишком слаб, на него жалко тратиться, и, в качестве бонуса, им совершенно невозможно пользоваться — артритообразующие комбинации летят в корзину.

Словно этого мало, игроку серьезно купировали свободу колюще-режущего выбора: разница между саблей, кувалдой и, скажем, двуручным мечом носит чисто эстетический характер. Ну и зачем тогда? Ведь наименований много, и почти для каждого авторы не поленились набросать абзац-другой предыстории... Положение не спасает даже набор из трех арбалетов (стрелковый компонент вообще исполнен толково) — оружия по большей части второстепенного и непринципиального. То же самое касается и доспехов — да, альтернатива есть, нет, заморачиваться не стоит. Один (один!) раз за всю игру. Комплект стоит столько же, сколько древние духи просят за путь к Вратам Ада...

Различные варианты концовки? Нелинейность прохождения? **Смешно. Это что — распродажа?**

Regula

И все-таки — зачем? В качестве ультимативной мясорубки KOT2 удивительно хороша, условности и искусственные ограничения ей совершенно не к лицу. Подземелья Юзры вчистую выигрывают у вылизанных чумой улиц Сирмия — только лишь потому, что выдерживают задаваемый Полем темп, а ночной спринт по крышам и вовсе хорош настолько, насколько может быть хорош уровень аркадного слэшера. Один завораживающий вальс по залитому солнцем песку стоит всех глупых загадок умирающих римлян, одна короткая битва на корабельном кладбище достойна всего бездарно потраченного в сытых портах времени — в такие моменты «Тамплиеры» удивительно красивы и честны. Возможно, этим стоило и ограничиться. В конце концов, именно это сгубило легендарный французский орден — стремление быть везде.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

CREDITS

ведущий дизайнер, диалоги	Михал Смркал (Michal Smrkal)
ведущий дизайнер уровней	Бранко Йелинек (Branco Jelinek)
ведущий аниматор	Йозеф Митал (Jozef Mital)
главный художник	Мариан Ферко (Marian Ferko)
композитор	Любомир Рутткай (Lubomir Ruttkay)

Жена диктатора

Вопреки бытующему в определенным кругах мнению, с новыми играми, синонимичными новым кинофильмам, можно неплохо провести время. В конце концов, в любой профессии есть место творчеству, не бывает плохих концепций, а бывают плохие девелоперы, и т.д. Но когда сталкиваешься с игрой, приуроченной к выходу антиутопии с Шарлиз Терон, снятой по мотивам MTV-мультсериала с корейскими корнями, поневоле задумываешься... а может, плохие, даже чудовищные, концепции все-таки бывают?

AEON FLUX

жанр	Платформер-файтинг с элементами казуального гейминга
платформа	PlayStation 2, Xbox
разработка	Terminal Reality (www.terminalreality.com)
издание	Majesco Games (www.majescoentertainment.com)
дата релиза	15 ноября 2005 г.

www.majescoentertainment.com/catalog/works/aeonflux.php

Культурный, гм, багаж Aeon Flux (AF) — это только полбеды. Игру разработала наша любимая TR в качестве халтурки в свободное от трудов над BloodRayne 2 время, используя BR2-движок и те акробатические маневры, которые «не были включены в похождения мисс Рэйн только потому, что мы опасались судебного преследования со стороны авторов последнего Prince of Persia»...

Да-да, мы знаем про средний уровень фантазии и здоровое желание взять у лучших, бытующие в игровой индустрии. Но не слишком ли?

Мигалка

ВОВСЕ НЕТ! Потому что Aeon Flux, несмотря ни на что, — прекрасная, замечательная в своем роде игра, красивейший экшен-платформер со сложными пазл-вставками. Именно этой игре стоило бы стать флагманом Terminal Reality и многострадального издателя Majesco, именно Эон Флакс, а не Рэйн, следовало бы красоваться на постерах... На кино внимания обращать не надо. Разработчики охотно признаются в интервью, что в глаза его не видели. Зато они смотрели популярный в начале девяностых мультсериал Питера Чанга, которого не видел ни один зритель кино с Шарлиз Терон. Все сюжетные ходы, равно как и трактовки образов, взяты именно оттуда. Тревор Гудчайлд у них, например, — злобный диктатор-архивраг, воображающий себя римским императором и устраивающий в своем Колизее бои насмерть между супермоделями. А в кино?

И у кино, и у мультфильма, и даже у игры про Эон Флакс есть своя целевая аудитория, и эта целевая аудитория, мягко говоря, не мальчики. Сдержанный готический движок BR плюется двумя-тремя ярчайши-





ми красками: одни уровни AF похожи на дискотеку, другие на модельный подиум в разгар презентации, третьи на фотосессию для модного футурологического журнала, а четвертые на психоделический вариант домика куклы Барби. Все активные объекты светящиеся, огромные и, главное, переливающиеся. Антиутопия в представлении Terminal Reality и канала MTV притягивает взоры зрительниц подобно гигантской мигалке. Вы хотите конкретики? Ну хорошо: не последнее место в эстетике игры занимают...

и складываться в мячик, подобно героине Metroid Prime. Но, в отличие от BloodRayne, где все позаимствованные из чужих игр штуки сделаны хуже, чем в тех играх, из которых они позаимствованы, и отнюдь не разбавлены своими мыслями, в AF чужеродные элементы применены очень удачно и... естественно, что ли. Главное — справиться с культурным шоком, вызванным чуждыми красками картинки и порывистой манерой движений героини. Она, героиня, очень грациозна, но после слабо закамуфлированной порнографии

Но в игре, из-за особенной четкости и скорости вышеупомянутого процесса, это действие воспринимается не как сексуальное упражнение, а как урок самообороны.

Последний орб

Акробатика AF, помимо настенного бега, включает в себя восхитительные полеты (через шахту, ангар, другую шахту и еще колодец) на тросике, прыжки с переворотом, отскоком и двойным отскоком. Любой акробатический маневр можно перевести в неожиданную и стремитель-

В конце каждого уровня героиня исправно умирает.

Почему же потом мы управляем целой и невредимой Флакс?

1 Главная достопримечательность Брегны — мини-турели. Во время миссий на вольном воздухе их огонь провожает Эон непрерывно. А еще минные поля под ногами. А еще стеночки рушатся...

2 Помните, как глупо Рэйн с двумя пистолетами смотрелась на жердочке? По счастью, Эон Флакс умеет стрелять и в падении, и на бегу, не глядя назад.

здоровенные желтые, красные и оранжевые мячики!

О махровой цветомузыке систем сигнализации умолчим. Эон фривольно повисает на мерцающих перекладинах и сияющих шестах (которые самопроизвольно парят в воздухе на реактивном двигателе), светящихся турниках и фосфоресцирующих карнизах. Ее враги вооружены оранжево-желтыми водяными пистолетами, того же окраса дубинками и бронещитами.

Эон умеет, придерживаясь рукой за карниз, бежать по стене, как персидский принц в одной из позднейших инкарнаций, BR2 ее акробатические и боевые приемы кажутся чуть ли не асексуальными, равно как и консервативные аутфиты, в которых малышка Рэйн даже на похороны не пошла бы.

Это, если позволите, женский (он же нейтральный) взгляд на экшен-героиню — без ненужной эксплуатации. Неспроста ведь все наноботы в «Эон Флакс» такого размера, чтобы их удобно было гладить? Неспроста. Наноботы хорошенькие. И еще: любимый боевой прием Эон — запрыгнуть на голову врагу и открутить ее ножками. Звучит ужасно, понимаю.

ную атаку: столь естественно переход из акробатического режима в боевой не был реализован еще, кажется, ни в одной игре. Ну а собственно боевая система — четкая пошаговая (в пику BR2), блок-удар-контратака, можно пнуть в голову врагу подвернувшийся предмет (выпрыгнувшую из земли противопехотную мину). Блок не простой, а с силовым щитом, поэтому можно прикрываться даже от пуль. Полное автонаведение, переключения целей нет, но стрельба при этом реализована лучше, чем в BR... Можно, например, палить по нескольким врагам одновре-





3 Спустившись на тросике, можно сотворить уйму полезных вещей: прилепить бомбу, выкрасть технологию, закрепить микрочип. Банальщина, конечно, но очень уж здорово осуществлен сам процесс спуска, с кульбитами Эон и грамотно подвешенной камерой.

4 Осторожно: МЯЧИКИ! Вы не представляете, какие разрушения они производят.

менно, проваливаясь вниз головой на тросике, и попадать.

Самый эффективный вид добивания — крепление к врагу бомбы-паучка, запрыгивание на вражью голову и красивый старт со взрывающегося противника. Уж это-то точно урок самообороны! Взрыв не только раскидывает приспешников, но и освобождает из креплений те самые трехцветные мячики, которых по уровням AF навалено видимо-невидимо. Они катятся, давят кого попало, по ним можно забраться в труднодоступное место... Интересно, а охоту на вампиров и нацистов мячики тоже оживили бы?

Забравшись внутрь гигантского мяча, Эон участвует в монструозных аркадных секвенциях, которые воскрешают в памяти даже не «Метроид», а лучшие работы Shiny (MDK). Трафик разноцветных мячиков, подъемники, трубы, в которые можно ухнуть, стекла, которые можно со вкусом пробить, и, наконец, приспешники, коих можно аккуратно переехать. Но это еще не лучшая и не самая неожиданная часть Aeon Flux! В игру встроены казуальные паззл-аркады про приключения «орбов» — самых маленьких представителей племени разноцветных мячиков. Этот орбик следует провести через разнообразные напасти, совсем непохожие на те, что подстерегают контейнеры. Его сдувает паром, отсекает лазерами, за ним охотятся вражеские дроиды, он может попасть в электромагнитное поле и повести себя безобразно... Пусть даже это все было в классической игре Marble Madness: за свою жизнь в платформерах, аркадах и TPS я провел через вентиляцию, туннели и узкие проходы между силовыми полями, наверное, миллион мелких побочных объектов, включая радиоуправляемые вертолеты, ракеты и нанороботов, и эти вставные секвенции бывали как интересными, так и сложными, но никогда еще они не были интересными и сложными ОДНОВРЕМЕННО. Уровень AF можно пройти с первого раза — эпизод с орбом хорошо если с двадцать пятого. Число попыток не лимитировано, но ведение мячика через подвижную сетку лазеров требует сверхчеловеческой выдержки и отточенной реакции. Если вы когда-нибудь играли в казуальные аркады, то знаете, что именно такая высокая, почти доходящая до невозможной, но все-таки не переступающая эту грань сложность и есть главное условие выхода в аркадный транс.

Госпожа Терон одолжила полигональной Эон свое милое личико и прочирикала все реплики. **Этим ее интеллектуальный вклад, по счастью, и исчерпывается.**

400 лет тому вперед

Сюжет Aeon Flux не должен никого удивлять. На одном уровне Эон сражается за повстанцев, на другом — бок о бок со штурмовиками, то она ищет смерти Гудчайлда, то оказывается его верной женой... Одно слово: мелодрама. Вскинуться, проводить сюжетный поворот глазками и дальше катать разноцветные мячики. Желающие могут почитать имплантат-капсулы про технологии далекого будущего, большинство из которых так и останется за кадром. Впрочем, послушайте. Уровни яркие, красивые, их восемь, в разное время, в разных обстоятельствах, за разные... э-э... варианты Эон, можно поучаствовать в очень качественных мини-аркадах, подраться до, после и во время исполнения головокружительных и очень нестандартно поставленных трюков, а также давить врагов на гигантском ярком мячике. Что-то из этого обязано вас зацепить, даже если вы не входите в целевую аудиторию. Мячики!

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

CREDITS

руководитель проекта	Рэймонд Холмс (Raymond Holmes)
арт-директор	Марко Россер (Marco Bittner Rosser)
ведущий программист	Кен Рогоуэй (Ken Rogoway)
сценарист	Питер Чанг (Peter Chung)



Гидролиз компота

Если серия Onimusha и в самом деле считается одной из лучших action/adventure/RPG-отпрысков консольного сельпо, мы умываем руки. Какое, извините, падение ПК'арфагена, какая приставочная Ханука и царствие околотелевизионное? Аппликацию из нехитрых 3DS-задников и затисканной фотографии Леона-киллера к концу две тысячи пятого мог слепить на досуге даже беспилотный рождественский дух.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

жанр	Лучшая приставочная action/adventure
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Capcom Production Studio 2
издание	Capcom Co Ltd. (www.capcom.com)
дата релиза	5 декабря 2005 г.
железо	Pentium 4 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.capcom.com/oni3.html

Вышедшую через полтора года после PS2-дебюта персонально-компьютерную адаптацию Onimusha 3: Demon Siege (О3 в таблице Менделеева) потомственный .EXE-химик Николай Николаевич Третьяков (по бабушке Менделеев) несомненно обозвал бы «гидролизом компота». Спасибо, сравнение более чем справедливое — копии гг. Жана Рено и Такеши Канеширо, беспомощно барахтающиеся в аквариумах статичных задников, вызывают жалость, а внекомпьютерный клуб любителей геймпада в целом — неожиданное сочувствие. Этот стон у них «геймплеем» зовется. Сиротки.

Физкультпросвет

Вопреки утверждениям спикеров Capcom, серия Onimusha появилась на свет еще в 1992 году под сценическим псевдонимом Alone in the Dark. С тех пор ее лоботомировали, освободили от всего лишнего, откомандировали на побывку в институт физической культуры и отдыха. На выходе получился кроссовер из любительских снимков Японии и Франции и respawn-алгоритма знающей свое дело MMORPG.

В представлениях Onimusha-мейкеров анатомическое строение их целевой аудитории ограничивается бицепсами больших пальцев рук и крохотным черным ящиком, символизирующим вместилище разума. Функциональные возможности игры апеллируют к моторным реакциям на свет: адвенчурная часть О3 не уходит дальше коллекционирования предметов, сверкающих пикселями по углам, с их последующим использованием по схеме «один ключ







(один замок) на каждую игровую главу». В отличие от пальцев, охлаждать мыслительные контуры почти не приходится.

Антиматерия

Onimusha во всех смыслах негатив Alone in the Dark. Вместо квестовых пазлов — шутерные гамбиты им. Красного и Синего Ключей, вместо трепета ожидания стычки — рутинное выметание японской зомботы и гротесков из-под хребет стилизованного повествования был сломан сразу в нескольких местах, самурай Такеши Канеширо оказался в сточных коммуникациях Эйфелевой башни, а французский коп Жан Рено установил тесные контакты с древнеяпонскими феями без помощи Люка Бессона или местной горчицы. Не останавливаясь на достигнутом, чудо-писатели бухнули в котел блондинку с шотганом и обремененного комплексами развода родителей мальчика. лагаясь на сезонные скидки пространственно-временных парадоксов. Что касается нашей врожденной интеллигентности и камерного воспитания, они капитулируют уже к четвертому спаррингу с одним и тем же мини-боссом. Ветеранов же серии пронять таким трюком, увы, не удастся, бедняги промышляют низведением суперзлодея Набунаги Оды уже третью игру подряд, и отчетливая перспектива продолжения диспута

Самоносуке, имя главного героя, наверное, самая затасканная словоформа в игре. **Работают на зависть Бергману: имя, крупный план... и трехминутный тайм-аут.**

1 **Единственная по-настоящему эпическая битва исполнена в духе хорошего скроллера: персонаж Рено рысит слева направо, перемалывая в труху полчища существ в головных уборах.**

2 **Анна на шее — это вот так. Когда девушка сочтет союз исчерпанным, в ход пойдут ноги.**

лавок каждого экрана. Девелоперская привычка снабжения игр системой врагонаведения помогает превратить O3 в почти автоматизированное путешествие из начального ролика в конечный.

Судя по всему, роль алтаря для преклонения колен должен был сыграть сюжет. Сценаристам окончательно осточертела Япония шестнадцатого века, и они, отбросив осторожность и здравый смысл, принялись топтать тропинки между современным Парижем и безымянным японским раем пятисотлетней выдержки. Тем самым изящный

Ну что тут скажешь...

Сцены (2 шт.), в которых дитя и родитель скачут навстречу друг дружке с распростертыми объятьями, без грубой площадной брани за кадром не воспринимаются вообще. На совести девелоперов также несколько восхитительно позорных сюжетных прорех, преимущественно обязанных существованием обыкновенной забывчивости. Цепные сценаристы Capcom, как ни в чем не бывало, крутят зверски растерзанным пять минут назад персонажем, очевидно, полностью по- в четвертой вызывает лишь слабый тремор глазных яблок. Виноваты сами: доктора следовало приглашать уже тогда, когда пунктуаторное ранение стрелой в горло не отправило Набунагу-сана в места обетованные. Теперь его в могилу не затянуть и силком.

Амбулатория

Победительная, она же единственная, комбинация ударов в Onimusha 3 достигается последовательным нажатием кнопки «атака» пять раз подряд. Можно меньше. Изюминка серии — из





3 Сценаристы не любят бросать слов на ветер. Пришли — значит пришли. И никаких диспутов об относительности всего сущего.

4 Двуглавого пса придется приструнить как минимум два раза. Все правильно — голов две, временных линий тоже.

монстров вытрясаются души, творчески пикторизуемые ворохом разноцветных светлячков; души принято ловить рукавицей (буквально) и спускать в виде очков опыта на глупые мелочи вроде оружия в дегенеративном РПГ-меню на Basic-фонтах. Заглавная геймплей-дилемма: успевать рубить подонков в капусту и этот овощ подхватывать, ибо на поверку душа оказывается субстанцией весьма мобильной и стремится безвозвратно улизнуть в астрал, не будучи привлеченной усилиями спецкнопки. Одновременно всасывать и вламывать дизайнеры, конечно, не разрешают — отсюда бездонный драматизм ситуации, когда осыпаемый тумаками герой жадно тянет за нитку жирную амебу чуть было не упорхнувшего XP.

Асоциальная линия О3 чувствуется даже здесь: в нормальных ролевых играх честно заработанный опыт не стремится уползти огородами к Котовскому, оставив игрока в ярости кушать локти. С другой стороны, кто, где и когда подносил персонажу снятые с трупов безделушки с писклявым возгласом: «Самоносуке, халява!»? А вот фея в Onimusha не только находит и подхватывает, но и по-собачьи носит добычу следом в ожидании, пока хозяин не соблаговолит на секунду отвлечься от спасения всего сущего. Гениально, революционно! Мечта каждой шовинистической свиньи: хотим такое в каждую игру, где выпадает.

Иногда монстра можно зрелищно развалить на ломтики единственным ударом — но только если находиться в правильном месте в верное время. Что происходит нечасто.

С трамвайной прытью сюжет везет борцов с древнеяпонской нечистью, пока не спотыкается о мемуар. Ранее по-стрелочному переключавшие действо из Ниппона к галлам и обратно, дизайнеры вдруг вспоминают современника Alone in the Dark — The Lost Vikings. Здесь им приходит ужасная мысль: заставить героев работать в связке. Банальное для адвенчуры дело, найти семена плюща, спустить их на пятьсот лет назад и посадить в определенном месте, чтобы самурай из будущего смог взобраться на крепостную стену в обход разрушенной лестницы. Ничего сложного, если не учитывать разжиженную до газообразного состояния кондицию извилин обладателя мускулистых пальцев рук. С равным результатом можно подкидывать задачку по дифференциальным уравнениям на экзамене по русскому языку — и слушать громкий скрежет черепных шестерней. Дело сделано, еще один кусает пыль.

Ответа на вопрос «зачем?» не существует. Девелоперы отчаянно, беспросветно борются и проигрывают в схватке с гомункулусом собственного изготовления. Этот репетивный и тупой процесс вырезания выпестованных из воздуха монстров не перешибить вкраплениями примитивных пазлов — особенно такими спорадическими. Время от времени, явно не по расписанию, дизайнеры спохватываются и начинают бодяжить неизменный от вступления до титров hack-em-up-компот такой же однообразной и неимажитивной ерундой. К вящей досаде людей с геймпадами, которым всего-то и надо бездумно нажать на кнопку пару тысяч раз, посмотреть мультик, снова нажать. Если не останавливаться на количественном аспекте вопроса, они требуют сущие пустяки.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

CREDITS

продюсер	Кейджи Инафуне (Keiji Inafune)
сценарист	Нобору Сугимура (Noboru Sugimura)
ведущий художник	Хайато Каджи (Hayato Kaji)
ведущий программист	Шинго Охи (Shingo Ohi)

Хиллхауз

Психологи доказали, что вмешательство в восприятие перспективы реального мира затрагивает самые основы сознания: эмоциональная встряска, полученная в результате таких переживаний, может оказать влияние на всю оставшуюся жизнь. Впрочем, у этого лезвия две стороны. На страницах потрепанных фолиантов Dark Fall и Dark Fall II рассыпана целая пригоршня деталей, это самое перспективное восприятие искажающих, но — странное дело — не вызывающих никакой встряски. Сплошь положительные эмоции! Режиссер удивительно ловко играет вышеупомянутым инструментом, доказывая, что понятия «вживую» и «всерьез» до сих пор значимы в квестовом мире, а любая сила имеет как минимум два вектора приложения.

THE LOST CROWN: A GHOSTHUNTING ADVENTURE

www.thelostcrown.co.uk

жанр	Квест
платформа	PC
разработка	Darkling Room (www.darklingroom.co.uk)
издание	Darkling Room
дата релиза	2 квартал 2006 г.

Режиссера зовут Джонатан Боукс (Jonathan Boakes), он автор (в лучшем смысле слова) обеих упомянутых игр и единственный на нашей памяти разработчик, от которого больше ждут изданной книги, а не новой игры. Нет-нет, игры Джонатана неплохие — просто те истории, которые он рассказывает, слишком многогранны,



■ Джонатан Боукс, основатель и глава «Сумеречной комнаты» (ранее — XXv Productions), певец готической Англии и просто умница.

чтобы жить в одних лишь дигитальных рамках, и это само по себе прекрасный повод для разговора. Подоспевшая The Lost Crown (да, снова квест, и тематика почти не изменилась) лишь подлила масла в огонь...

Возня

.EXE: Признаемся сразу, вы бессовестно завладели нашим сердцем. «Я попробовал на зуб F.E.A.R. Я попробовал на зуб Splinter Cell: Chaos Theory, и знаете что? Мы что-то теряем. Уже потеряли. Оставили где-то позади, как и двадцатое столетие четыре года назад». Отлично сказано! Что мы потеряли, Джонатан? И неужели насовсем?

Джонатан Боукс: Спасибо за симпатию! Вот вам, кстати, и ответ: обаяние. Эмоция, непредсказуемость — все это, к сожалению, исчезло из «больших игр». Похоже, какой-то умник на досуге сочинил теорию (и издатели восприняли ее с энтузиазмом), что чем весомее игра, чем дороже ее производство, тем вкуснее и насыщеннее геймплей. А это не так. Многие квесты, созданные, пардон, на коленке (особенно между 1998 и 2000 гг.), чрезвычайно интересны — именно своей камерностью и причудливой стилистикой. Грубые, неотесанные, они зачастую парадоксальным образом вовлекают игрока в процесс гейм-дизайна — чего от высокомерной глянцевой игры ожидать, согласитесь, бессмысленно. Это то место, где рождается и гибнет любовь. Несмотря на то что мне нравится играть во все эти блокбастеры, осознавать, насколько быстро они выветриваются из головы, неприятно.

.EXE: Золотые слова... Еще цитата: «Суть в том, что разработчикам наскучило заниматься собственно играми. Сейчас им больше нравится высасывать из пальца пресс-релизы, болтать о своих проектах на каждом углу и вызывать у игрока определенные, досконально изученные рефлексы...» Именно так. Есть ли какой-нибудь выход из этой ситуации? Что может оживить вялую девелоперскую возню?

Джонатан Боукс: Я так сказал? Что значит «вялая возня»? Да это лучшее занятие во Вселенной! Занятие храбрых и творчески свободных людей, которым, как и всем нам, порой попросту не хватает внимания. Свобода, смекаете? Что

может быть лучше для индустрии?.. Разумеется, речь о независимых разработчиках.

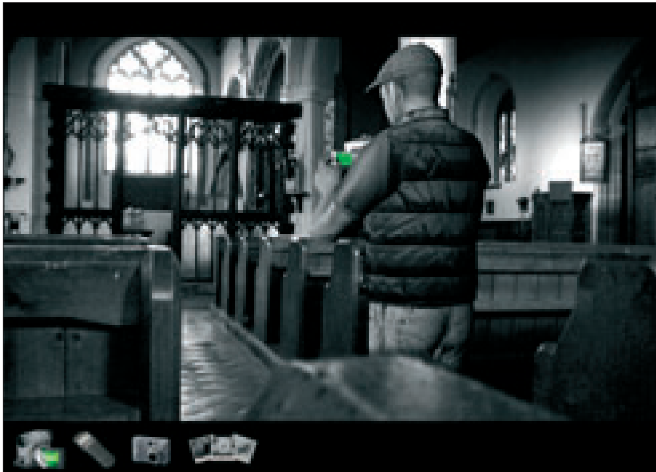
.EXE: Создание Dark Fall, одного из знаковых квестов последнего времени, — история чрезвычайно интересная. Вы прошли путь от адресного распространения игры до контракта с The Adventure Company... Чему вас научил этот опыт? Способен ли одержимый безумец в одиночку создать и продать в достаточном количестве качественную игру? Существует ли компромисс между инди-разработкой и интересами большого бизнеса? Ведь ваши отношения с TAC нельзя назвать особенно теплыми...

Джонатан Боукс: У вашего безумца неплохие шансы — если безумия достаточно, как было в моем случае. Это был хороший урок. Я записывал компакт-диски с игрой у себя дома, собственноручно упаковывал и дважды в день носил на почту. Между тем о Dark Fall написала даже «Нью-Йорк Таймс»! Прошел целый год, прежде чем у издателей возник хоть какой-то интерес, представляете? К тому моменту я уже почти не справлялся с заказами и был счастлив переложить бремя распространения на чужие плечи. Но за этот год я получил нечто куда более ценное, чем выгодный контракт, — прямое и честное общение с игроками. А это невозможно просчитать в бизнес-плане.

Они написали

.EXE: Чем The Lost Crown отличается от ваших предыдущих проектов? В синопсисе мы встречаем знакомые определения «пугающий», «вдохновленный классическими историями о призраках»... Где-то мы это уже слышали, Джонатан.

Джонатан Боукс: Суть в деталях. Dark Fall была моим трибьютом «Ведьме из Блэр» — надеюсь, вы ощущали приступы клаустрофобии во время игры? Dark Fall 2 — попытка взглянуть на похожую ситуацию, слегка сместив ракурс. Три временных отрезка, элементы научной фантастики... The Lost Crown — стилизованная история об охоте на призраков, история о том, какое место сверхъестественное занимает в современном мире, рациональном и коммерциализированном до последнего атома. Мы стали многое забывать, чересчур многое. Но призраки рядом, и ведь они могут напомнить, что они — это наша история, наша душа, если хотите. Дру-



■ Оцените размытый фокус переднего и заднего планов и солнечные блики на плиточной дорожке. Фотография или рисунок? Ставим на второе.

Акелла
НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»
АГАТА КРИСТИ
И НИКОГО НЕ СТАЛО
THE ADVENTURE COMPANY
www.akella.com
СОЮЗ
М.видео
Акелла

желюбны они или нет — другой разговор. В любом случае они всегда открыты для общения.

.EXE: Звучит заманчиво! Однако неужели нужно рассматривать The Lost Crown как некое противостояние двух начал — ир- и рационального? Если да, то почему ваши симпатии, как нам кажется, вовсе не на стороне «физиков»? Вы видите в новом сверхтехнологичном обществе некую угрозу?



■ Диалоги — очень важная для The Lost Crown деталь. Большая часть информации будет добываться именно через общение с осведомленными персонажами.



■ Кладбищенский смотритель или привидение? Логика подсказывает, что смотритель, но эта странного фасона одежда...

Джонатан Боукс: Нет, что вы, я вовсе не переживаю по этому поводу. В конце концов, технологии позволяют мне заниматься любимым делом. Да и вообще, что есть наука, как не инструмент изучения непознанного? Эта мысль всегда восхищала меня: я уверен, что однажды при помощи хитрых приборов люди докажут физическое существование души. У вас еще не перехватывает дыхание? Поэтому никакой угрозы — исключительно здоровый симбиоз.

.EXE: Одна из причин, по которым стоит присмотреться к The Lost Crown, — список авторов и произведений в графе «inspired by». Он впечатляет. Чарльз Диккенс, Артур Конан Дойл, Уилки Коллинз, Дафна Дюморье... Почему именно они? Вам больше по душе «Ребекка», чем опыты Лавкрафта?

Джонатан Боукс: Лавкрафт — один из лучших писателей, когда-либо работавших (и работающих) в жанре. Ну и что? Он слишком заезжен, вот что я вам скажу. Телевидение, кино, игры... Да взять хотя бы «Зов Ктулху», не так давно вышедший на Xbox... Диккенс, Дойл и Дюморье — совсем другое дело! В общем, наш небольшой проект может стать прекрасной возможностью отдать должное этим мастерам малой формы... Вы упомянули «Ребекку» — самый, пожалуй, известный роман Дюморье, наиболее часто цитируемый... и именно поэтому, кстати, я в нем ни капельки не заинтересован. «Старый дуб», «Бесконечные шаги» нравятся мне гораздо больше. Короткий рассказ позволяет любому автору отринуть постылое амплуа, затронуть темы, которые слишком легкомысленны для романа или повести... возможно, даже посмеяться над собой. «Стрелочника» того же Диккенса считают одним из лучших рассказов о сверхъестественном. То есть в самом деле лучшим!

Я вообще уверен, что лучшей формы, чем рассказ, для разговора об инфернальном не найти. Есть что-то необыкновенное в том, как преображается сюжет, если он построен по законам short story. Хороший рассказ не объясняет, он описывает, документирует, если хотите. Чувствуете разницу? Я попытался добиться этого эффекта, раздробив повествование The Lost Crown на небольшие главы, они же дни. За каждым днем закреплено уникальное необъяснимое явление. День за днем, день за днем...

.EXE: Чего в мире The Lost Crown больше — фотореалистичных задников, дотошно воспроизводящих холодные британские пейзажи, или той Англии, какую мы привыкли видеть в классических готических романах? Каков баланс между суровой реальностью и воздушной романтикой?

Джонатан Боукс: Баланс, говорите... Знаете, я там такого намешал!.. Художественное оформление будет полностью подчинено конкретной локации. Возьмем, к примеру, жуткие болота восточной Англии. Эта пустынная, заброшенная (но очень колоритная) местность представлена довольно реалистично: в охровых тонах, под гордыми, узнаваемо капризными небесами. С другой стороны — классическая церковная готика, небольшой городок Норфилд. Изображение максимально холодное, рисунок получился почти монохромным. Только посмотрите на этот вороний пунктир в зимнем небе! Здесь мне хотелось передать лирику и меланхолию черно-белых кинолент студии «Юниверсал» — ну, вы помните: застывшие ландшафты, пугающие задники, потерянные герои... Это чистая стилизация, не имеющая с реальностью ничего общего.

.EXE: Кажется, восточное побережье Англии словно создано для ваших историй... Кстати, об Англии: как вы относитесь к Питеру Страубу, написавшему каноническую «Историю с привидениями»? Есть ли ему место среди великих имен, инспирировавших The Lost Crown?

Джонатан Боукс: Если честно, Ghost Story насквозь вторична, переполнена всевозможными клише и заимствованиями. Страуб признает, что на него оказал влияние Генри Джеймс, но между строк то и дело мелькает другой Джеймс, М. Р., и именно у него Питер взял больше всего. А идею того, что неприятные события прошлого могут преследовать персонажей в дне нынешнем,

Страуб подглядел в классическом рассказе «Предупреждение любопытному»... Пользоваться устоявшимися стандартами — его стиль. Резюмирую: в списке вдохновителей этого имени нет.

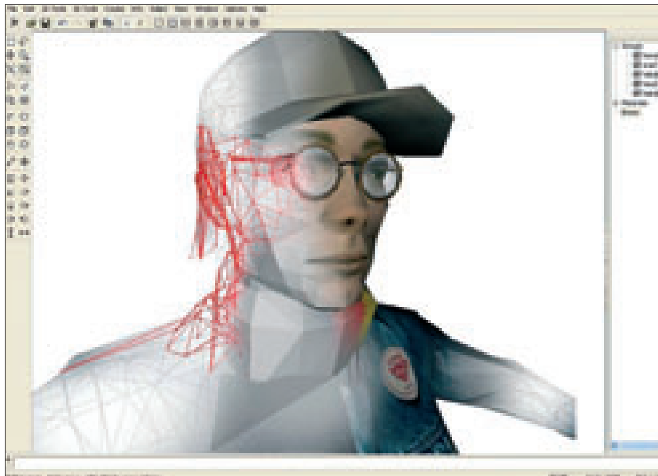
Дух Диккенса

.EXE: У «Охоты за привидениями» сюжет более чем динамичный. Каков будет внутренний ритм игры? Останется ли в ней неторопливость, размеренность Dark Fall?

Джонатан Боукс: В прошлых играх я пытался вызвать у игрока симпатию к призраку. Мне нравится верить, что хороший человек и после смерти остается таковым. Голливудская идея о том, что мертвец — это всегда что-то отталкивающее и пугающее, мне неприятна. Такие мысли вызваны примитивной боязнью смерти, в моем же загробном мире зомби и гулям нет места. The Lost Crown может напугать, и делает это довольно часто, однако темп и динамику задают именно призраки. Главный герой, обвешен он сверхсовременной аппаратурой или нет, лишь следует за ними.

.EXE: Все эти технические штучки, «лицензированные» приборы и датчики призрачного движения... Вы считаете, подобный реализм пойдет игре на пользу? Не погибнет ли тот самый диккенсовский дух, который априори несовместим с плодами прогресса?

Джонатан Боукс: Насколько мне известно, Диккенс никогда не верил в призраков. Они были для него всего лишь еще одним техническим приемом... Однако Диккенс, как и я, возлагал на науку большие надежды. Попытки сугубо научного подхода к подобного рода феноменам необычайно вдохновляли его, поэтому ваши опасения напрасны. «Технические штучки» между тем попадаются весьма любопытные. К примеру, прибор, измеряющий искажения магнитных полей, это лишь слегка модифицированный компас. Компас, надеюсь, вписывается в концепцию «диккенсовского духа»?



■ Надеемся, это начальная стадия разработки моделей. Скажите, Джонатан, что у него с рукой?

.EXE: Другой интригующий момент: на чем будут основаны загадки игры? Учитывая специфическую тематику и сюжетную завязку... воображение рисует фантастические картины! Будем признательны за пример-другой типичной игровой головоломки.

Джонатан Боукс: The Lost Crown существует в двух измерениях: дневном и ночном.

Акелла
Evil Days of Luckless John
Сорвать куш
Cinemax
В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение — его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...
Особенности игры:
Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы
Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 28 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль
Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов
Около 30 различных локаций
www.akella.com
М.Видео
Союз
Акелла

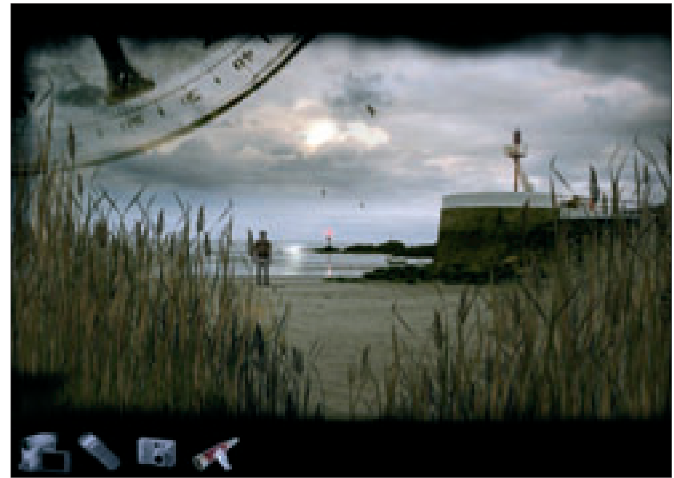
Днем игроку предстоит обнаружить предположительно потусторонние места — призраки не обитают где попало, без определенных навыков их не найти... Поэтому придется основательно побродить по местным библиотекам, втереться в доверие к извечно подозрительным старожилам — все для того, чтобы найти единственный достойный след. Если подозрения подтверждаются, главный герой возвращается в облюбованную духами локацию при свете луны, и она уже не кажется такой знакомой и безопасной. Хотите конкретную задачку? Пожалуйста. Вам очень нужен интригующий предмет из запасников местечкового музея, в залах которого расставлены камеры слежения. Используя разнообразные компоненты из инвентории, вы конструируете некое устройство-обманку и водите камеры за нос; в результате артефакт перебирается в ваш карман. Когда обнаружится пропажа, вы, скорее всего, будете находиться за десятки километров от места кражи. Казалось бы, безделица... Но очень приятная. Вот из таких мелочей и соткана игра.

.EXE: Ну а чем может похвалиться видеоряд The Lost Crown — хотя бы в сравнении с Dark Fall? Смеем ли мы надеяться на полноценный саундтрек? Другими словами, несколько технических деталей, пожалуйста.

Джонатан Боукс: Техническая деталь номер раз: мы решились на вид от третьего лица. Техническая деталь номер два: как раз на сегодня у меня намечена запись полноценного саундтрека. The Lost Crown — весьма кинематографичная игра, что не могло не сказаться на музыкальном сопровождении. Каждая локация звучит по-своему — в числе прочего будет дуэт живой скрипки и резонирующей бас-гитары. Сочинять музыку для меня внове, поэтому сам процесс приносит огромное удовольствие! Еще одна новая игрушка — создание мира под трехмерные персонажи. Это сильно отличается от того, что я делал раньше, иногда меня это даже забавляет: комбинирую нарисованные и отснятые на пленку задники, ставлю свет и просчитываю маршруты героев... Приходится принимать в расчет и драматургию, взаимодействие «актеров» между собой. Знаете, мне только что пришло в голову, что все это очень похоже на театральную постановку, со всеми ее условностями и допущениями.



■ Субъект в камышах определенно кого-то напоминает. Что вы там говорили по поводу увиденных странностей, Джонатан? Мы тоже видим одну! Прямо сейчас!



■ Неужели любовь Боукса к маякам неизлечима? Элегантный циферблат, должно быть, означает наличие в The Lost Crown задачек «на время». Приятно.

В лучах софитов и напоследок

.EXE: Значит, не просто так в коротком списке людей, корпящих над The Lost Crown, присутствуют театральные люди! Трудно представить более благодатное для смешивания жанров игровое поле, нежели холст настоящего квеста...

Джонатан Боукс: Вы правы. Это добавляет свежести. Хорошая «история с привидениями» просто обязана быть драматичной, поэтому мы с удовольствием пользуемся той свободой, которую дает жанр. Думаю, получится забавно.

.EXE: Но готова ли к этому публика? Примет ли она такой кросскультурный проект во времена, тяжелые даже для крупных, многобюджетных адвенчур?

Джонатан Боукс: По правде говоря, мне наплевать. Коммерческий успех — самая последняя вещь, о которой я сейчас думаю. Конечно, было бы глупо с моей стороны создавать нечто неиграбельное или нарочито отталкивающее... Но суть моих мотивов не в этом. Точно так же я не намерен за счет игры существенно пополнить свой банковский счет — хотя, разумеется, за все нужно платить, и цены, вы знаете, постоянно растут. Главная забота состоит в том, чтобы создать живую, непохожую ни на что игру — вложиться в нее по полной, по максимуму! В любом случае проект будет закончен в срок, это я могу обещать точно. А бюджет... что он значит без нашей устремленности, нашего желания создать нечто стоящее...

.EXE: А почему вы решили, что «стоящее» должно быть именно таким? Чем вас вообще привлекают эти «страшные истории», традиционно брезгливо воспринимаемые серьезной критикой? Без оглядки на квестовые стереотипы и принятые стандарты (уж мы-то знаем, что дело не в них)?

Джонатан Боукс: Все просто: это мое наваждение. Я всегда интересовался тем, что выходит за рамки современных научных представлений. Кроме того, меня необычайно привлекает языческая культура, эта могущественная, но потерянная связь с силами природы. Как я уже говорил, современное общество удивительно бездушно, и этим напоминает мне некоторых моих призраков. Надеюсь, что наши скромные

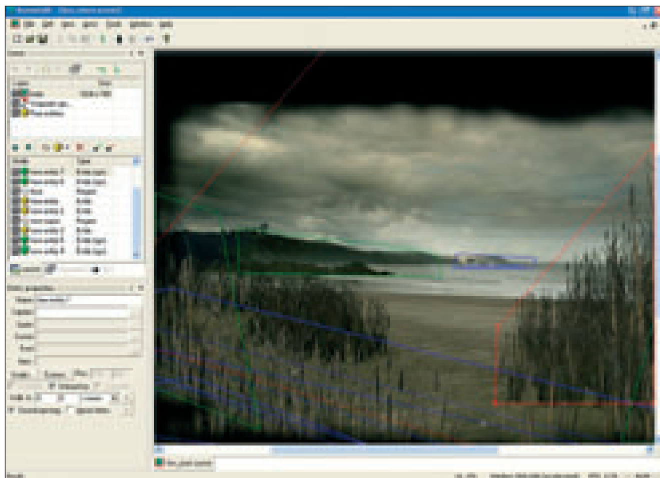
опыты помогут разбудить в людях хоть какие-нибудь эмоции, заставить хотя бы слегка задуматься над удивительной природой жизни... и смерти, конечно.

.EXE: The Lost Crown видится вам законченной историей — или, как в случае с Dark Fall, это может спровоцировать продолжение? Как вы вообще относитесь к «сериальным» квестам?

Джонатан Боукс: Сейчас все мои мысли заняты только The Lost Crown. Хотя сделать еще один квест от третьего лица было бы, наверное, здорово. У меня в голове много, очень много интересных персонажей... гораздо больше, чем нужно. Так почему бы не использовать их в будущем? Почему бы не сделать, как вы это назвали, сериал? Сегодня наши герои изучают призраков, завтра — НЛО, послезавтра — вампирские культы... Знаете, мне уже нравится!

.EXE: Нам тоже! Но полет вашей фантазии начинает нас немного пугать... Напоследок вопрос шепотом: говорят, будто некоторые члены команды The Lost Crown участвовали в самых настоящих паранормальных расследованиях. Это правда?

Джонатан Боукс: Правда. Причем в число «некоторых» вхожу и я сам. Если вы хотите использовать в своей игре взаправдашнюю технику «охотников за привидениями», вам придется опробовать ее на себе. Кроме того, это было необходимо еще и для того, чтобы понять, какие люди увлечены подобным «хобби». Я еще не готов заявить во всеуслышание, что призраки существуют на самом деле... однако за время наших экспериментов я видел много странного, слышал звуки, которые, уверен, не могут быть изданы ни одним живым созданием. Хотя... в темноте, с прибором ночного видения на переносице, можно увидеть что угодно. В любом случае это занятие перевернет все ваши представления о сути вещей, уж поверьте.



■ В фотозадники... вдохнули жизнь, вот что. Это не просто приклеенный кадр — похоже, каждая локация и вправду будет обладать уникальной атмосферой.

.EXE: Верим! Но вы все же берегите себя — нам больше нравится видеть вас во плоти, нежели в образе Каспера-переростка.

Джонатан Боукс: Спасибо — и приятно было встретиться с понимающими людьми! Да, чуть не забыл: будет минутка — загляните к нам на www.thishauntedland.co.uk, где мы выкладываем материалы всех наших расследований.

беседу вел
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

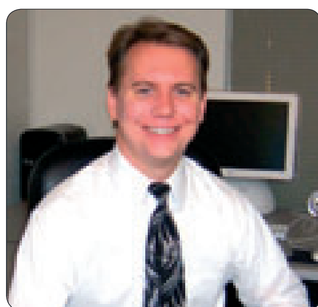
Акелла
World Racing 2
Предельные обороты
PLAYLOGIC
Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только World Racing 2 предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретромобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
• Возможность тюнинга своего авто
• Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
• Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
• Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
• Несколько десятков детально проработанных трасс
www.akella.com
СОЮЗ
М.Видео
Акелла

MOO³, которого не будет

Автобусная остановка где-то в штате Мичиган. На скамейке сидят, слегка напоминая главных персонажей к/ф «Человек дождя», привычно элегантный Хажинский и причесавшийся по случаю встречи с легендой Третьяков. Кто играет на первой базе? Сегодня — Брэд Уорделл (Bradley Wardell), президент-основатель Stardock, ведущий автор Galactic Civilizations для OS/2 (1993 г.) и для Windows (2003 г.), ныне добивающий Galactic Civilizations II: Dread Lords.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS («КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ-2») www.galciv2.com

жанр	Походовая стратегия
платформа	PC
разработка	Stardock (www.stardock.com)
издание	Paradox (www.paradoxplaza.com)
издание в России	snowball.ru, «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	Февраль 2006 г.



■ Не удивляйтесь, это именно что Брэд Уорделл. Он и гик, и яппи. В промежутке между двумя изданиями GalCiv его Stardock Corporation наловчилась делать программы для кастомизации когда-то нелюбимой им операционной системы. И сейчас делает.

.EXE: Здравствуйте, мистер Уорделл-сэр! Как вы обычно представляетесь после выхода Galactic Civilizations для Windows? «Я создатель космической стратегии #1 текущего тысячелетия»?

Брэд Уорделл: Приветствую вас! Нет-нет, можно просто Брэд, скромный главный дизайнер всея Galactic Civilizations.

Гражданин галактики? Пройдемте!

.EXE: Когда мы были маленькими, а деревья — большими, единственной причиной для установки «полуоси» (OS/2 Warp) на ПК была GalCiv. Прошло некоторое время, и вы почтили своим вниманием общечеловеческую платформу. Куда планируете отправиться дальше, на NextGen-консоли?

Брэд Уорделл: Ха-ха! Зря вы так про OS/2, ребята, — отличная ведь была система! В то время она одна поддерживала многопотоковую обработку данных. Многозадачность внутри отдельно взятой игры, понимаете?

С моей точки зрения, 4X-стратегия без сильного AI — ничто, ноль. Да, я предпочитаю мультиплейер, но не потому, что я человеческий шовинист, а потому, что хочу играть с интересными противниками. Средний современный стратегический AI вообще такой... нарочито элементарный, чтобы игрок быстро понял: здесь ловить нечего, нужно мотать в онлайн. А вот мы еще в оригинальной Galactic Civilizations старались, чтобы компьютерные соперники играли, как люди, вырабатывали долгосрочные стратегии. И здесь как раз востребуется многопотоковость: пока игрок делает ход, оппоненты раздумывают над своими. И раз теперь это возможно в рамках Windows — мы мигрировали на нее.

А консоли... Да, стратегический жанр нынче не в первых рядах, во многом из-за того, что трудно сделать стратегию, в которую можно играть на телеэкране. Но народ постепенно прикупает телевизоры высокой четкости, и это основная предпосылка для скорого прорыва нашего жанра на приставки.

.EXE: Ну а походово-стратегический ПК-ренессанс — грядет? И — вам понравилась Civilization IV?

Брэд Уорделл: Это первая ласточка нашего Возрождения. Вторая — Galactic Civilizations II. Еще Space Empires V, может быть. А новая «Цивилизация»... люблю ее! Вот как нужно делать стратегии. Изумительный интерфейс, игрок вообще его не замечает — просто играет. Вся информация — рядом. И компьютерные противники тоже на высочайшем уровне.

По баранам!

.EXE: Вернемся к вашей ренессансной ласточке #2, Брэд. Вы ведь не выкинули из нее этику, то есть выбор между добром и жадностью?

Брэд Уорделл: Как можно! Мы расширили пространство нравственного выбора, и теперь игрок по результатам своих действий получит целую многомерную этическую систему для подопечной расы. Звучит высокопарно, но будет похоже на систему civics из Civ IV.

.EXE: Подопечными не обязательно будут люди, как в прошлый раз?

Брэд Уорделл: Выбирайте себе кого угодно из десяти рас. Мы и в прежней игре не хотели ограничиваться человечеством как играбельной стороной, но пришлось, — не хватило человеко-часов, чтобы нарисовать для каждой расы уникальный интерфейс. А в GalCiv II даже можно кастомизировать и «твикать» свою расу до полной неузнаваемости, менять эмблемы, портреты, вид кораблей.

.EXE: Говорят, вы перетасовали технологии?

Брэд Уорделл: Полностью, вместе с прилагающимися Галактическими Чудесами и уникальными товарами. И развесили все по веткам наглядного «дерева», по просьбам игроков, которым не нравился плоский список технологий в прошлой игре. Насколько я знаю, особо рьяные поклонники первой GalCiv самостоятельно рисовали это растение (повторяя былинный OMX-подвиг по поводу SMAC в далеком 99-м. — **.EXE**). Все технологии GalCiv II, в отличие от первой игры, утилитарны даже в названиях: если тогда 4D Phasing давало улучшение атаки и защиты, то теперь Advanced Farming делает доступными улучшенные фермы. Дерево технологий очень ветвистое, поэтому в отдельных областях можно уйти далеко вперед.

.EXE: Брэд, зачем вы выкинули из второй игры лиловые планеты класса 26?

Брэд Уорделл: Потому что вы, игроки, повадились строить на них все подряд, в результате игра превращалась в гонку по развитию сверхмиров (а вот не надо было делать сразу несколько зданий, удваивавших производство! — **.EXE**). Теперь даже на неплохих планетах будет ограниченное, увязанное с их классом число тайлов для строительства. Сколько — определит фрактальный алгоритм. На некоторые стройплощадки он подбросит бонусы вроде месторождений минералов или источников энергии. Так что микроменеджментом придется заняться, слышите? И у вас получатся уникальные миры, населенные фермерами, учеными, пролетариями или даже избирателями. Вы же помните, что исход выборов в Сенат определяет средневзвешенное настроение населения всех планет? Густонаселенные планеты всем довольных бездельников обеспечат результат (Брэд, не иначе, обогатился опытом Political Machine. — **.EXE**).

А еще все планеты теперь видны на главной карте, и если вы основали колонию в звезд-



■ «Су-1000». Смешно. Кстати, в GalCiv II будет очень экономящая время возможность использовать одни и те же дизайн-концепты в разных игровых партиях.

Акелла
Тайна долины драконов
Keepsake
WICKED STUDIOS
www.akella.com
М.Видео
СОЮЗ
Акелла

ной системе с несколькими обитаемыми мирами, то уже не расслабитесь, как раньше, так как противники могут иметь колонии у одной звезды.

.EXE: Другим манчкин-объектом первой GalCiv были базы. А с ними вы что сделали?
Брэд Уорделл: Специализировали. Уже при строительстве придется ответить на нелегкий вопрос: военная, добывающая (виды ресурсов те же), торговая или культурная? У каждой — свой набор модулей. Согласитесь, странно было, когда в ваш сектор вваливалась Звезда Смерти, по совместительству являвшаяся казино, аквапарком и варьете.

.EXE: Это подсознательная проекция американской культурной экспансии, Брэд...
Брэд Уорделл: Может быть. Мне только жаль, что culture bases не будут называться «pleasure bases», — тут тоже были идеи... (Размахивая виртуальными руками, Брэд долго рассказывает про interstellar hookers. Мы с интересом слушаем, незаметно выключив виртуальный диктофон. — **.EXE**.)


■ Отечество в опасности. Солнце закрывают черные крылья-щупальца вражеских звездолетов. Кто допустил?!



Пояс Ориона

.EXE: Пояса астероидов — зачем они?
Брэд Уорделл: А черт их знает! Из релизной версии мы, наверное, их выбросим — нарушают баланс. А хорошая была идея: чтобы игроки добывали на них полезные ископаемые...

.EXE: Где еще тонок и рвется баланс?
Брэд Уорделл: AI пока не умеет толком проектировать корабли. Но к релизу все наладим, обещаю. По многочисленным просьбам мы встроили в игру конструктор звездолетов, он прямо как «Лего»: вы собираете корабли из кусочков, поэтому даже визуально они будут неповторимыми. Не говоря уж об оснастке — сотни видов оружия, защиты от него и разнообразных специальных устройств. Довольно далеко мы ушли и от примитивной схемы «атака-защита». Теперь есть три вида атаки: лучевым оружием, ракетами и гравигенераторами (mass drivers); и три вида защиты: с помощью защитного поля, point defense и брони. Против несоответствующих видов атаки защита неэффективна. Совсем. Поэтому вам придется много думать, какие технологии развивать, выяснять, какие предпочитает наиболее вероятный противник... Будет вкусно!


■ Не Star Wars и не Serenity, конечно. Так ведь и не релиз.

.EXE: Вы совсем обратились в ортодоксальное ориониство? Часом не отказались от традиционного «пшш-пшш» на галактической карте в пользу тактических сражений?
Брэд Уорделл: Нет. То, что вы приняли за тактические сражения, это combat viewer. То есть, если хотите, можете попшикать, а можете посмотреть на битву двух армад. Но только посмотреть — управлять нельзя, поэтому тщательнее подбирайте состав своих флотилий.

.EXE: Нововведения в дипломатической системе? У Галактического Совета в GalCiv всегда случайная повестка дня...
Брэд Уорделл: Дипломатия теперь куда более гибкая. Вы сможете заставить другие расы делать за себя грязную работу — и очень детально указать им конкретное содержание этой работы. Если вы высоконравственны, можете вступить в более прочный альянс, чем раньше. Еще мы увеличили количество малых рас... Что касается Совета Объединенных Планет, то повестка дня пока останется случайной — боимся перегрузить игру возможностями, как высами-знаете-какую. Да-да, сожмите крепче фиги в карманах, друзья.

.EXE *(нервно)***:** Что, есть еще поводы?

Брэд Уорделл: Не то чтобы... Вот, скажем, строительные тайлы на планетах — это разве повод? Или возможность качественного автоматизированного управления планетами, флотами и звездными базами? (Интервьюеры отводят все восемь глаз. — **.EXE**.)

.EXE: GalCiv II изрядно красивее предшественницы. Не наложит ли усложнившаяся графика ограничения на максимальный размер карты?
Брэд Уорделл: Нет, максимальный размер — по-прежнему свыше двухсот секторов. Не волнуйтесь. Вы же понимаете, 3D-движок — это не только возможность крутить, удалять и приближать камеру; еще из-за него игра хорошо выглядит в разных разрешениях, что актуально из-за плохо масштабирующихся ЖК-мониторов. И издателей легче заинтересовать, и игроков.

.EXE: Об издателях. Сотрудничество с Paradox в области европейских продаж GalCiv II — это как в одном шведском фильме, родство душ? And we look so good together?
Брэд Уорделл: Родство душ имеет место — мне нравятся и Hearts of Iron, и Europa Universalis. И Fucking Amal (немного). Но главная причина смены издателя прозаична: мы самостоятельно реализовали пятнадцать тысяч копий первой игры и получили от этого больше денег, чем с игр (каковых было тысяч полтораста), проданных с помощью Strategy First. Такие дела. Вдобавок мне по секрету назвали размеры зарплат, которые получали CEO и CFO издателя...

Гикая дивизия

.EXE: Ваша игра называется длинно и несколько традиционно: «Часть вторая: Лорды Чего-то». Какую роль в GalCiv II играют Dread Lords?
Брэд Уорделл: Они задействованы в кампании, которая начинается с событий, которыми завершилась Altarian Prophecy. Люди сбивают свой союз, Дренджины — свой, очень злонравный, все вцепляются друг другу в глотки, и в самый-самый разгар потасовки снова дает о себе знать та самая раса легендарных злодеев. Они могучи, как Тени из Babylon 5, один их небольшой кораблик сможет распылить целый флот. Помните, как нарны пытались противостоять Shadows? А помните Guardian’a из Master of Orion?

.EXE: Все помним. Так что, плохие и хорошие забывают о своих различиях и объединяются против очень плохих?
Брэд Уорделл: Ха! А вот и нет. Это вам не Star Trek. То есть Дренджины — они как классические злые клингоны (Третьяков оживляется, Хажинский прикрывает рот ладонью. — **.EXE**), а не добрые в душе из Next Generation. Придется воевать на два фронта.

.EXE: А позвать на помощь Arnor, так похожих на ворлонов, нельзя будет?
Брэд Уорделл: Так ведь вымерли они! Кстати, они списаны нами не с ворлонов, а с Organians, энергетических существ из того же классического «Трека».



■ Гм, список сооружений на планетарном экране заставляет усомниться в словах Брэда. Как это «переписали все Чудеса»? Впрочем, ресторан «Вечность» мил сердцу: и полезен в смысле влияния в галактике, и трибьют Дугласу Ноэлю Адамсу...



■ Точно, имеет место cut’n’paste наиболее известных реплик из первой игры.

.EXE: Приятный юмор, свойственный первой части, жив? (Прежде чем Хажинскому удается его остановить, Третьяков выстреливает длинную цитату про AI-игрока, утверждающего, что он не AI-игрок, а вовсе даже древняя и мудрая раса.)
Брэд Уорделл: Все любимые гиками юмористические тексты вырежем из первой части и аккуратно вставим во вторую, не беспокойтесь. И новых подсыплем.

.EXE *(Хажинский, спокойно)*: А что нас ждет после GalCiv II? Ходят слухи о новом Master of Orion. В вашем исполнении.
Брэд Уорделл: Гм. Мы почти договорились; более того, уже урегулировали с держателями прав большую часть финансовых вопросов. Правда, они пока настаивают на неприемлемых для нас условиях лицензирования. Но игра выйдет не раньше 2008 года, потому что производственный цикл у нас длится до 18 месяцев, и на 2007-й мы запланировали Society — freeware-MMORTS, которая НЕ БУДЕТ окупаться внутриигровой рекламой, что бы там ни думали изрыгатели грязных инсинуаций.

.EXE *(Третьяков, вырываясь)*: Брэд! Брэд! Скажите, двухголовая белка из первой игры, иллюстрировавшая моральную дилемму «мучить ли зверюшек?», — это трибьют Zak McKracken and the Alien Mindbenders?
Брэд Уорделл: У нас работает довольно специфическая публика — под стать той, что играет в наши игры. «Зак Мак-Кракен», говорите? Значит, некоторые вещи попали в игру без моего ведома. Никто не знает, что эти гики засунут в GalCiv II у меня под носом!..

.EXE *(хором)*: Удачи, Брэд! Побольше попустительствуйте подчиненным!

беседу вели
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ,
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

/ Hard

Слово о полку Эльфовом

...о роскошном ролике Elveon плакатного разрешения и ураганного контента писал из-за границы Олег Михайлович Хажинский. Из Карл-Маркс-Штадта. А может, из Баден-Бадена... Совершенно точно, в названии города было что-то немецкое. Или словацкое? С этими потенциальными шедеврами всегда такая путаница...

ELVEON www.elveon.net

жанр	«Книга эльфов»
платформа	PC, Xbox 360
разработка	10tacle Studios Slovakia
издание	10tacle Studios German (www.10tacle.de)
дата релиза	Далекий 2007-й

Перед расстрельной командой .EXE, пылая желанием ответить на самые заковыристые вопросы, предстал несгибаемый Славо Хазуча (Slavo Hazucha), глава 10tacle Studios Slovakia, сценарист Elveon и просто братский словак Славо из Братиславы.

Недюймовочка

.EXE: Так-так... выходит, разработкой будущего дойче- и еврохита Elveon занимается маленькая подневольная словацкая компания. Модный рабовладельческий аутсорсинг... Можно об этом поподробнее? Надеемся, на веслах сидят люди проверенные, тертые? Правда ли, что у вас попросили девелоперского убежища разработчики из Appeal — авторы изумительного Outcast?



■ Славо Хазуча — человек, который знает об эльфах почти все. Страж у ворот нашей Elveon-безграмотности, творец, волшебник, страшный дипломат.

Славо Хазуча: 10tacle Studios Slovakia — это 40 с небольшим человек, занятых только Elveon; состав интернациональный, хотя основная масса — выходцы из местных игровых студий (включая вашего покорного слугу); вам наверняка понравится, что кроме игроразработчиков в нашем дизайнерском отделе трудятся профессиональные скульпторы и архитекторы. Ядро команды было сформировано в начале 2002 года, когда мы только разворачивали то, что потом получило название Elveon. А свое нынешнее лицо проект обрел в 2004 году, при непосредственном участии и поддержке 10tacle Studios German. Да, совершенно верно, бельгийская студия, костяк которой составляют ребята из бывшей Appeal, также принята в этом году под крыло 10tacle. Но — огорчу вас — они работают над собственной игрой.

.EXE: О чем будет повествовать ваша «Книга эльфов» — о заре культуры эльфов, ее закате или обо всем эльфосущем? «Золотой Век эльфов» — что это? Мы подозреваем, что само понятие, вынесенное в заголовок игры, подразумевает некий фундаментальный историческо-литературный базис, верно?

Славо Хазуча: Верно, Elveon покоится на массивном литературном фундаменте. Однако пересказ всей истории Elveon, всего сюжета игры превратил бы это интервью в «литературные чтения». Быть может, и одной игры окажется мало... Словом, у нас заготовлено настоящее эпическое полотно об эльфийской расе, на сочинение которого ушло четыре года. В основе игровой вселенной — изображение древней эры, расцвета деятельного эльфийского народа, могущественного и созидающего. Это ни в коем случае не дряхлеющий сказочный дюймовочный прайд человечков-с-крылышками, который мы привыкли видеть в подавляющей массе историй.

Если очень коротко, история такова: мир Наон (Naon), место, которое должно было стать раем, внезапно покидают боги. Эльфы древности Нимас (Neamas) и их соратники остаются в одиночестве. Закончить начатое они не в состоянии — новая эра начинается под знаменами мелких дрязг и междоусобных войн. Кто примерит ярмо героя — догадаться не-

трудно, правда? Ваша задача — исполнение пророчества...

.EXE *(беззвучно шевеля губами)*: Избранный, Нереварин, Нео, скорее дайте выход...

Славо Хазуча *(повышая голос)*: ...а именно освобождение города Ниматар (Nimathar). Придется стать воистину могучим воином Наона, чтобы справиться с этой миссией.

.EXE: Воистину станем! Мы не ошибемся, если скажем, что вы рассматриваете эльфов не как устоявшееся, отчетливо выписанное проф. Толкиеном и расширенное Голливудом явление, а как одну из исчезнувших цивилизаций, о которой мы не знаем ровным счетом ничего?

Славо Хазуча: Не совсем так. Мы опираемся именно что на творчество Толкиена и созданный им мир. В этой теме нельзя избежать прямых цитат или ссылок, но мы стараемся создать нечто свое. Вселенная и история Elveon сосредоточены на том, о чем каждый адепт жанра слышал, но чего никогда не имел возможности увидеть или проверить, — великолепная фэнтези-сага о временах, когда Боги и Эльфы были единственной правящей силой. Вот то, что мы хотим показать в Elveon. На языке профессора это определенно «Сильмариллион», а не «Властелин». Но, кроя и сшивая материю мира, 10tacle Studios не забыла и о древней мифологии, особенно о греческом геройском эпике.

.EXE: Пришлось изобретать эльфийский язык, письменность, мифологию?

Славо Хазуча: Безусловно. Мы настроились на долгую, кропотливую работу и взялись проектировать полнофункциональный мир с тысячелетней историей. Игрок должен чувствовать, что находится в мире, чьи границы простираются далеко за пределы обычного action-развлечения, что его история — часть чего-то большого, цельного. Чтобы достичь этого эффекта, мы пытаемся уделять внимание каждой составляющей Elveon-вселенной. Волшебный язык и письменность — те самые важные «мелочи», которые могут создать атмосферу.

.EXE: А не кажется ли вам, что вы взялись за неподъемное дело? И так уж ли необходима эта «целостность игрового мира» — возможно, в вашем случае стоило ограничиться просто качественно проработанным сюжетом? Вы же понимаете, что большая часть истории Elveon на огромной скорости просвистит мимо игрока...

Славо Хазуча: Да, задача непростая. Но кто сказал, что игры не нуждаются в детально проработанной истории? Уверяю вас, хардкорные игроки с головой зароются в наши мифы — где их ждут любопытные тайны и неожиданные открытия. Отметьте также, что потенциал вселенной Elveon таков, что дело вряд ли ограничится одной игрой (хотя пока это всего лишь слова).

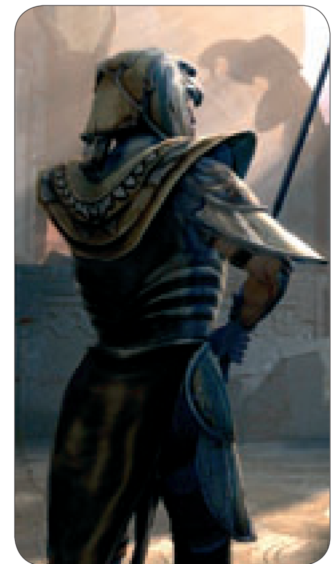
Просвистит, говорите? Что ж, свистунов, которым дела нет до сюжета, ждет просто добротный экшен.

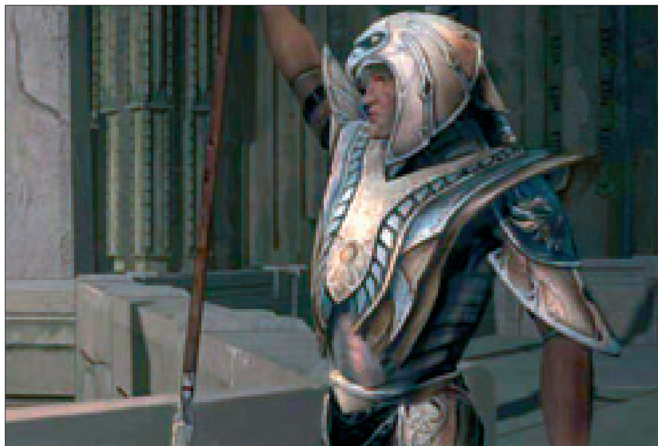
.EXE: Надеемся, нелинейный? Если можно, приведите примеры, не используя обычную золотую пыль тотальной РПГ-свободы.

Славо Хазуча: Легко. Россыпь вариантов прохождения, лукошко различных концовок и конфетти самых интригующих разгадок. И вам ни в жизнь не узнать их все без повторного забега. Геймплей и система развития персонажа тоже, кстати, поощряют многократные погружения в Elveon. Игра всегда найдет, чем вас удивить.

.EXE: И все-таки: что НОВОГО может поведать нам древняя как мир история об эльфах? Что в Elveon будет такого, чего не было ни в одной игре с участием наших длинноухих друзей?.. Кстати, ваши эльфы, кажется, не длинноухие? Или просто под шлемами не видно?

Славо Хазуча: Мы стремимся к одной ключевой особенности: чтобы созданная нами эльфийская вселенная стала максимально реальной, живой, детальной, теплой, дышащей. Это отразилось и на боевой системе, и на работе с сюжетной составляющей. Особенно запоминающейся, надеюсь, станет динамическая связь между повествованием и игровым процессом... И помилуйте, конечно, наши эльфы длинноухие!





■ За дизайн шлемов уже сейчас — твердые пять баллов. А уж если откроют доступ к РПГ-кукле персонажа!..

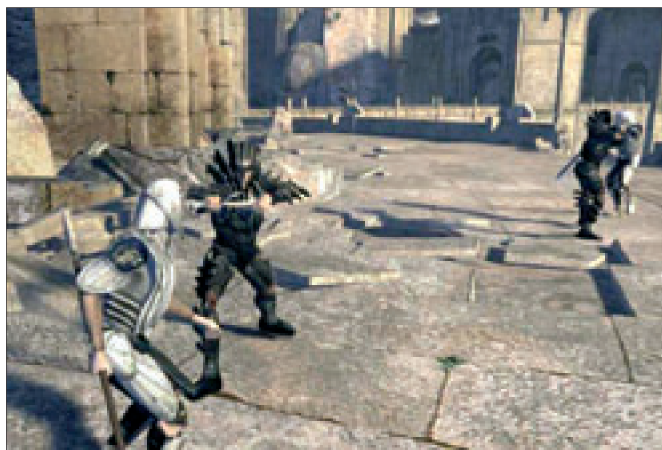


■ Зло очень любит держать в когтистой лапе неподъемные мечи. Таким невозможно фехтовать, но братва уважает.

Дипломатично

.EXE: Хорошо, допустим, с расой немного прояснилось. Будет ли герой подвержен кастом-сборке (лично у нас в РПГ все больше получаются отталкивающие типы)? Судя по дикой резне в ролике, выбор персонажа и его класс предопределены?

Славо Хазуча: О, трейлер передает лишь общий фон, не стоит уделять ему чрезмерного внимания (милейший Славо, но ведь больше ничего нет! — **.EXE**). Но Elveon, как игра с мощной сюжетной составляющей, выходит на орбиту с заранее готовым персонажем. По ходу действия он будет развиваться под вашим контролем, и здесь мы заготовили несколько совершенно непересекающихся направлений морального и физического роста. Решать сюжетные загадки можно будет по-разному, игроку предоставлена свобода выбора, целью которой станет развитие нужных именно вам навыков и умений, необходимых для освобождения Ниматара.



■ Бои из трейлера более всего походят на показательные выступления по ушу: южный меч, шест — на ковер выходят очередные претенденты! просим любить!!

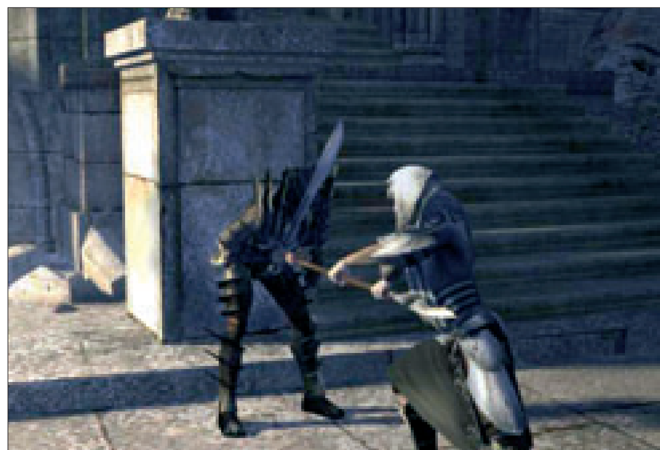
.EXE: Как продвижение простого эльфийского паренька по лестнице экспириенса будет обозначаться визуально?

Славо Хазуча: Эльфы — перфекционисты и в жизни, и в сражениях. Стили ведения ими боевых действий разработаны профессионалами, для каждой расы подготовлена собственная уникальная хореография. И вы легко определите, профессионал перед вами или новичок-задира (кстати, это одна из features игры).

.EXE: То есть мы говорим об уникальной системе, а не о банальном размахивании мечом? Что имеется в виду под «приемами эльфийского фехтования», о которых говорится в пресс-релизе?

Славо Хазуча: У нас образовалась собственная команда специалистов в области боевых искусств, которая сколотила весьма качественный самодостаточный «эльфийский» стиль владения оружием, который дает простор для демонстрации навыков персонажей. Этакий коктейль из средневековых и современных европейских и азиатских боевых техник.

.EXE: Тогда почти интимный вопрос: в том же ролике один из дерущихся испытывал некоторые затруднения с извлечением копья из вражеского живота. Возможно ли подобное в игре?



■ Ни один из ныне живущих игропроектов не способен столкнуть лбами оружие и доспехи. Обычно все заканчивается условным таянием лайфбара в уголочке.

Славо Хазуча: Этот ролик был сделан специально для выставки в Берлине или Ганновере (это где-то в Германии), точно не помню. Нам не разрешили показывать кровь и расчлененку — сами понимаете, возрастной ценз, эти зеленые бирки на непорочных детских запястьях. Нынче же мы планируем ввести в игру регулятор уровня насилия. При тех аппаратных средствах, которыми мы располагаем, есть возможность включать венозную или артериальную системы повреждений и даже шинкование врагов. Стремления к насилию как таковому у нас нет — просто подобные вещи способны усилить экспрессию, придать игре дополнительную атмосферу.

.EXE: Это правда, Славо. А чем вы руководствовались, моделируя доспехи, оружие, обустраивая города архитектурно? Мы видим, что эльфийская броня одновременно напоминает мерцающие латы из одной кинотрилогии и разномастные доспехи древнеримских гладиаторов (особенно разнокалиберные маски)... Вы сознательно добивались такого эффекта?

Славо Хазуча: Полностью дистанцироваться от идей «Властелина колец» было бы неправильно, они нам очень симпатичны; вместе с тем Elveon — самобытная игра, никак не претендующая на статус очередной LoTR-поделки. Ну а о древнегреческих мифах я уже говорил, — они действительно вдохновляли нас, когда мы хотели изобразить эльфов как могущественную и самобытную расу. Как, впрочем, и древнеримские легенды. Но основные игростроительные моменты я с вашего позволения пока утаю.

.EXE: В свете столь совершенной (по вашей версии) системы боев, насколько Elveon все-таки RPG, а насколько action? В частности, какова система начисления и распределения experience points? За что мы будем их получать и на

что тратить (только, пожалуйста, не говорите «на оружейные комбо»)?
Славо Хазуча: Игра не укладывается в обычные жанровые лекала, хотя и обладает крепкой экшен-мускулатурой. Мы хотели бы видеть в выбранном нами способе подачи сюжета и геймплее некий вызов ныне существующим консольным и ПК-покорителям умов. Об остальном — позже.

Приходите завтра

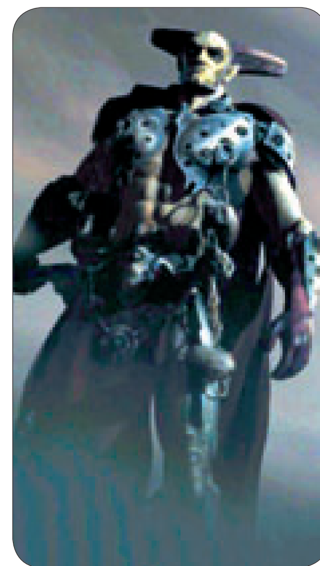
.EXE: Тогда, если можно, немного о ролевой начинке. Спасать мир придется в одиночестве или найдутся желающие помочь? Разрешите сколотить классическую РПГ-партию?
Славо Хазуча: Начать и закончить приключение придется в геройском одиночестве, не обессудьте. Однако по ходу игры при должной сноровке вы заручитесь поддержкой партии или небольшой армии.

.EXE: Даже так — армии? Какой же размах крыльев у вашей эпической саги!.. Размеры уровней, площадь открытых пространств в гектарах? Дадите полюбоваться ландшафтом со спины летящего боевого ящера? А что слышно о размерах города, который во что бы то ни стало надо спасти?

Славо Хазуча: Слова здесь не помогут, друзья, вы должны все увидеть сами. И это зрелище лучше смотреть под шампанское, правда.

.EXE: Славо, мы начинаем понимать, чем пресс-релизы отличаются от реальных интервью. И, кажется, пора вводить мораторий на живописание игр-2007... Хорошо, о приземленном: что может предложить Unreal Engine 3 в плане физвоспитания молодежи?
Славо Хазуча: Признаюсь, что трейлер, который мы здесь обсуждаем, не имеет ничего общего с движком Unreal Engine 3! Настоящая визуальная благодать Elveon снизойдет на вас с ближайшей подборки скриншотов, не пропустите (увы, пока не могу облагородить ею нашу беседу). Однако очередной движок Unreal отлично подходит для производства игр нового поколения. Он позволяет творить прекрасные графические полотна без излишнего насилия над имеющимся игровым железом, и мы уверены, что Elveon не станет точкой в вопросе нашего сотрудничества. Unreal Engine 3 отвечает всем основным требованиям 10tacle Studios, позволяя сконцентрироваться на проработке мелочей.

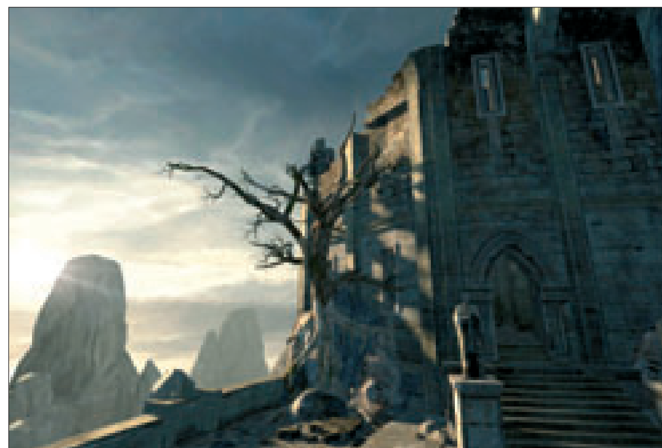
.EXE: До сдачи Elveon в печать еще приличный срок, но скажите, что уже готово?
Славо Хазуча: Проще сказать, на что сейчас брошены все ресурсы: на геймплей. Мы пробуем несколько свежих идей и надеемся уже в следующем году, на E3, представить абсолютно революционную игровую систему. Уверен, версия будет играбельной. Ждем вас на своем стенде.



.EXE: Ловим вас на слове. А что вы имели в виду, включая в пресс-релиз термин «PC следующего поколения»? Формулировка немного пугает. Как вообще ведется разработка — параллельно для консолей и ПК?



■ Очевидно, боги просто отчаялись сделать из этого места райские кущи. Воды нет, травы нет, дикий зверь и тот только в зоопарке.



■ Скриншотами из ролика Elveon можно иллюстрировать Умберто Эко. Облакам мало простора, они рвутся в кадр.

Славо Хазуча: Само собой, мы делаем игру с расчетом на те мощности, что будут доступны к моменту ее выхода. И это, да, «следующее поколение компьютерного железа». Разработка для приставок и компьютеров имеет свои нюансы, никто не будет ущемлен. Об этом можно говорить долго: различные аспекты управления, контроль игровой камеры, интерфейс... проработка таких моментов для Xbox 360 и PC ведется раздельно. Геймплей также ориентирован на разные целевые группы. Словом, Elveon не станет презренным «портом».

.EXE: Успокоили, спасибо. Кстати, как вам Fable (самая вменяемая РПГ, вышедшая и на ПК, и на консолях)? После общения с этой игрой у вас не появилось желания что-нибудь резко изменить в Elveon?
Славо Хазуча: Боюсь, что нет. Не забывайте, что Elveon — в первую очередь экшен и только потом «игра с элементами РПГ». В этом смысле Fable нам не конкурент и не советчик. Но вы правы, это действительно украшение жанра! Будем стремиться к близкому результату...

беседу вели
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН,
ФРАГ.СИБИРСКИЙ,
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Мирное небо под подушкой

«Вы не супергерой и никогда им не станете.» Редкая игра осмеливается подойти к игроку с подобными заявлениями. В мире, где каждая игра — наследница голливудского глянца, а супергероями забита каждая подворотня, особо выделяются проекты с национальным менталитетом. Только постоянная рефлексия, тщательно пестуемая неуверенность в себе и пессимистичность мировоззрения являются золотым ключиком к обретению духовности.

«ЗАВТРА ВОЙНА»

www.zavtravoina.ru

жанр	Русский национальный космосимулятор
платформа	PC
разработка	CrioLand (www.crioland.ru)
издание	«1С» (www.games.1c.ru)
дата релиза	Пока не объявлена

Масштабный амбициозный космосимулятор — явление само по себе весьма редкое. А уж если он НАШ и к тому же в качестве источника использует отечественную беллетристику — это явление из разряда небывалых.

Для выяснения подробностей в срочном порядке была сформирована опергруппа ходоков, которая отправилась на задание после прохождения нескольких учебных курсов. И, да, разумеется, эта подготовка включала в себя ознакомление с забористой литосновой будущей игры. Если у вас тоже возникло желание приобщиться к первоисточнику, загляните на сайт www.zorich.ru, где вы найдете первые десять глав, по прочтении которых сможете ответить на вопрос: бежать ли немедленно за книгами или отныне шарахаться от всего, на чем начертана фамилия Зорич. (К слову, это псевдоним семейной пары литераторов из Харькова, Украина.)



■ К чему готовы работники CrioLand под водительством Юрия Некрасова (серьезный человек в очках и пиджаке в самом центре фото)? Естественно, штурмовать бескрайние космические просторы!

Ходоков принимал Юрий Некрасов, руководитель «Завтра войны», он же директор студии CrioLand, Новосибирск, Россия.

Вступление: игровая вселенная

.EXE: Прежде всего разрешите поддержать идею создания космического симулятора. Игры этого жанра выходят ужасно редко, а удачные и вовсе случаются раз в столетие. Но почему именно космосим? Вы нашли секрет изготовления идеальной игры этого жанра, а потому не боитесь неудачи? Или задача сделать достойный космосимулятор не ставится?

Юрий Некрасов: Предпосылок было несколько. На момент принятия решения о разработке у нас было ощущение, что космоса катастрофически не хватает. К сожалению, это почувствовали не только мы — через год у каждого российского издателя было по четыре игрокосмоса. Кроме того, была идея расширить возможности космического симулятора полетами в атмосфере вообще и динамической посадкой, без разрыва видеоряда. Не последнюю роль сыграло и то, что несколько членов команды имели опыт работы с «космической» графикой.

Разумеется, неудача нам будет неприятна, но бизнес — занятие рискованное. А цель у нас одна — сделать очень хороший космосимулятор.

.EXE: Насколько автор книги — номинальный сценарист «Завтра войны» — влияет на игровую составляющую? Мы слышали, что при работе над «В тылу врага» (Best Way/»1С») Зоричи вели себя очень активно: сами предлагали сделать то-то и так-то. Здесь же речь и вовсе идет о проекте на основе их интеллектуальной собственности. Вы уживаетесь? Как вообще у вас с разделением труда? Кому, к примеру, принадлежит авторство побочных квестов (у вас же будут такие)?

Юрий Некрасов: Подтверждаю: степень проработанности документов, которые мы получаем от А. Зорича, впечатляет. Что весьма помогает нам в понимании атмосферы мира «Завтра войны» и, естественно, сказывается на игре. Мы с удовольствием прислушиваемся к его идеям, которые — если для этого есть возможность — реализуем. Ну а разделение труда таково: все имеющее отношение к сю-

жету (в том числе и побочные миссии, о которых вы спрашиваете), а также сопроводительные документы и рекомендации — это за А. Зоричем; наша задача — реализация и, конечно, разработка собственных идей — как графических, так и геймплейных. Очень хочется надеяться, что это не последний проект с таким сотрудничеством.

.EXE: Расскажите о вселенной игры: какое время на дворе, какова астрополитическая ситуация внутри человечества и вне его? Кто мы, кто наши друзья, кто враги? Чего хотим мы, чего хотят они, как и почему дело дошло до столь масштабных боевых действий?

Юрий Некрасов: Игровселенная довольно сложна и разнообразна! Для того чтобы ответить на этот вопрос подробно, мне надо пересказать всю зоричевскую трилогию («Завтра война», «Без пощады» и «Время московское!»). Действия в романе — а значит, в игре — происходят как в космосе, так и на поверхности планет. Кроме того, особое внимание мы уделили разработке концепции аэрокосмического летательного аппарата — поскольку движок игры поддерживает именно такие ЛА.

.EXE: «Согласно новой военной доктрине, вероятным противником российского истребителя считается всякий объект, крупнее зажигалки...» Это забавно, правда. Как вообще у игры с подтекстом? Лично вам нравится Растов, вождь «Великорасы»? Не хотите ли вы слегка понизить градус ксенофобии Клингзорича (потому что, как нам кажется, книги харьковчан обидны для персов, грузин, японцев, американцев, украинцев, всех-всех-всех)?

Юрий Некрасов: Вы знаете, если опубликовать внутренние военные доктрины современных ВВС любого государства, то вы вряд ли найдете там что-то другое... Растов не является вождем Великорасы; Великораса включает в себя Конкордию. Впрочем, на этот вопрос лучше бы ответил сам Зорич... К тому же невеста Пушкина конкордианка, а Зугдиди — отличный пилот, а летать мы начинаем с авианосца японского производства. И т.п.

В романе — и тем более в игре — нет ничего обидного. Наличие «здорового патриотизма» вполне уместно, особенно если речь идет о военных сеттингах. Словом, игра ориентирована на поклонников космосимуляторов и других космических игр, а никак не на националистов.

.EXE: Каким образом будет передаваться поистине, простите за каламбур, космический масштаб авторского повествования? Будет ли мир игры неделим? или же структурирования для вы делите его на главы? Станет ли «Завтра война» «официальной игрой» трилогии, разделит ли она с книгой эпический сюжет? Или Румянцев не тень Пушкина и отправится погулять туда, куда не ступала нога П.?

Юрий Некрасов: Сценарий игры очень плотно связан с повествованием романа, правда, все его события показаны с точки зрения другого персонажа. Также есть несколько миссий, которые, находясь в рамках литисточника, почти не имеют к нему отношения. Пушкин в игре есть, но это второстепенный персонаж.



■ Флуггер «Горыныч» вьется над планетой Наотар. Возможность причалить к любой понравившейся горе, высадиться в дельте приглянувшейся реки или же плюхнуться в какую-нибудь тайгу кружит голову. Ух, мы бы на месте этого «Горыныча»!..



■ Офицерский клуб «Города Полковников». Подобно литературному источнику, игра погружает нас в странный космический вариант идеализированного быта русских офицеров XIX века с непременным черным роялем и киберпейзажем Шишкина на стене.

Игровая механика: общие положения...

.EXE: В мире Star Wars основной упор делается на действия космических истребителей; в Star Trek корабли гигантских размеров ведут размеренные бои. А каковы особенности военных действий в «ЗВ»? Насколько скоротечен бой XXVIII века? Какова в нем роль авианосцев, линкоров, эсминцев, истребителей (если, конечно, что-то из этой техники отражено в игре)? И два слова о флуггерах, так как вряд ли все наши читатели знакомы с романами Зорича.

Юрий Некрасов: Наши космические сражения весьма активны и насыщены, но при этом они могут быть довольно долгими. Игрок ведет бой от лица пилота истребителя; линкоры, фрегаты и авианосцы имеют очень важное значение, так как в большинстве боевых миссий игрок активно с ними взаимодействует: пытается уничтожить звездолеты противника, обороняет свои, осуществляет взлет-посадку. Флуггер — это аэрокосмический аппарат, выполняющий роль истребителя, штурмовика, торпедоносца или небольшого транспортника. Им управляет один человек, хотя иногда в команду может входить еще и стрелок (или другой специалист).

.EXE: Что есть «мощные авианосные соединения»? Какой уровень командования будет доступен игроку? Будут ли у нас ведомые? Или же игрок сможет ворочать этими самыми, простите, авианосными?

Юрий Некрасов: Действительно, в игре есть мощные авианосные соединения, но игрок будет управлять только истребителем или другим флуггером. В помещениях авианосцев и других объектов вы сможете общаться с их обитателями, но только общаться, никаких приказаний.

.EXE: Насколько широким будет ассортимент флуггеров? Истребители «Горыныч»? Штурмовики «Белый Ворон»? Торпедоносцы «Фульминатор»?

Юрий Некрасов: Набор флуггеров и их вооружений будет шире, чем в романе, так как в игре есть миссии, чьи задачи нехарактерны для пилота истребителя. Также можно будет полетать на флуггерах конкордианцев и чоругов. Игровая детализация флуггеров довольно высока — к примеру, подразумевается предусмотренное заводом-изготовителем количество точек подвески, на которые можно вешать вооружение; все оружие визуализируется — как и звездочки за сбитых противников. Модель разрушения некоторых флуггеров допускает изменение их геометрии; последнее варьируется в зависимости от различных внешних воздействий.

.EXE: Книжный истребитель «Дюрандаль» практически неуязвим из-за постоянно действующего щита. Но ведь это гладко только на бумаге, а в игре может стать источником постоянной головной боли дазайнеров. Мы правы?

Юрий Некрасов: «Дюрандаль» неуязвим, как и все большие звездолеты, для энергетического оружия. А для пушек и ракет он открыт. Стреляйте вволю.

.EXE: Насколько кораблик разумных ракообразных, чоругов, на котором доведется полетать Румянцеву, будет отличаться от земных аналогов — по летным качествам и вооружению? А по спецсвойствам (это правда, что он летает задом наперед)?

Юрий Некрасов: Корабль чоругов, безусловно, отличается и летными качествами, и вооружением. Но в прочем это корабль того же класса, что и земные машины.

...Полет

.EXE: Какой будет ФИЗИКА игры? Вы же понимаете, что сообщество космопилотов делится на два лагеря: сторонников «физики аркадной» и физики ньютоновской (в игровом понимании последнего словосочетания). Кому вы благоволите?

Юрий Некрасов: Мы благоволим интересным играм! В «ЗВ» представлены оба варианта: есть физика симуляторная и есть аркадная. Привести все к одному знаменателю, наверное, было бы неправильно. В своей аркадной части игра не имеет инерции, а скорости аппаратов ограничены; в симуляторной, напротив, с инерцией все в порядке, а скорость может быть любой. Есть, впрочем, и другие отличия, но это уже малоинтересные детали.

.EXE: Есть ли у игровых флуггеров отдельные повреждаемые (повреждающиеся) системы?

Юрий Некрасов: Безусловно, корабль наделен такими системами, которые могут пострадать в результате боя, некорректного входа в атмосферу или при грубой посадке.

.EXE: Как вы помните, у Зорича некоторые вражеские аппараты летают, нарушая законы физики, в частности, весьма своеобразно обходясь с такой штукой, как инерция. Будет ли это отражено в игре?

Юрий Некрасов: Я бы сказал по-другому: аппараты некоторых рас летают с более продвинутыми тактико-техническими характеристиками!



■ Настоящий джентльмен не откажется помочь даме, даже если та похожа на потоптанную консервную банку. Галантный век!



■ Рядом с флуггером человек кажется удивительно гладким, плавным, мягким. Его хочется потрепать за щеку, схватить за нос и легонько поцарапаться об острую грань.

...Космос и планеты

.EXE: Анонсируя игру, вы говорили о возможности высадки в любой точке любой планеты, встреченной на звезднопыльных просторах. Полагаем, вы отдаете себе отчет в том, что это обещание из тех, что захватывают дух и надолго выбивают из колеи? В чем же фокус: планет ничтожно мало? их размеры микроскопичны? Или вы и впрямь смоделировали ВСЕЛЕННУЮ?

Юрий Некрасов: Всю Вселенную мы, конечно, моделировать постеснялись, но ту ее часть, которая отражена в сценарии, описали существенно более подробно, чем это было в играх прежде. Фокуса никакого нет, просто мы разработали генератор планет, который позволяет в разумные сроки произвести дизайн целой планеты в реальных или близких к ним масштабах. Иными словами, планет много, они не микроскопичны, а все имеющиеся ограничения на их качестве не отразятся. По крайней мере в рамках игровой истории.

.EXE: Возможность создавать миры в режиме реального времени — насколько она функциональна? Будет ли отдельная, как в «Героях», кнопка «Создать случайную галактику»? Или при каждом новом запуске игра будет сама генерировать целые звездные системы?

Юрий Некрасов: В текущем сценарии используется более десяти звездных систем, которые в общей сложности состоят из пятидесяти с лишним планет и их спутников. Игра содержит именно эти объекты. Миры создаются не в реальном времени. Над каждым все равно сидит художник. Другой вопрос, что дизайнер задает «графическую идею» мира, а расчет конкретных текстур происходит в процессе посадки, с учетом соответствующего района.

.EXE: Стоит ли ждать плавного перехода между полетами в открытом космосе и в атмосфере (то есть без промежуточного экрана загрузки или чего-то подобного)?.. Вообще говоря, боевые действия ЛА в атмосфере

— тема для космосимулятора очень непростая. Будут ли полеты у поверхности отличаться только гравитационной составляющей или вы учтете что-то еще... что именно? турбулентность? вязкость среды? Стоит ли ожидать различные типы атмосфер на разных планетах?
Юрий Некрасов: Будет, точнее — уже есть, и именно что плавный переход между полетом в космосе и в атмосфере. Без экранов загрузки и прочего. С гравитацией несколько сложнее (или, наоборот, проще), чем представляется. Дело в том, что гравитация на орбите примерно такая же, как и на поверхности, а невесомость легко достигается и на поверхности планеты (например, в первые секунды падения лифта или самолета). Орбитальные объекты не падают на поверхность благодаря скорости (первой космической и выше). И т. п. Словом, мы постарались сделать так, чтобы со всем этим было интересно играть. Ну а атмосфера характерна как минимум двумя эффектами: сопротивлением воздуха и подъемной тягой. Эти эффекты считаются, но по-разному для аркады и симулятора. Атмосферы разные, но, как я уже говорил, в игре есть только те планеты, которые нужны. К примеру, атмосферы Сатурна и Титана очень сильно разнятся...

Внеполетная часть: миссии...

.EXE: Насколько разнообразными будут задания? Ждать ли РЭБ, создание фантомов? подъем из атмосферы навстречу метеорному потоку (как в «ЗВ»)? постановку полосных помех? Насколько масштабными будут сражения (в книгах, если нам не изменяет память, в битвах участвовали сотни флуггеров и десятки крупных кораблей)? Каково соотношение «космических» и «атмосферных» заданий?
Юрий Некрасов: Джентльменский набор: охрана, уничтожение, разведка, сопровождение, геологическая разведка, установка оборудования, запуск спутников связи, гонки, «чоругское регби» и многое другое. Будет и всплытие навстречу метеоритам. Сражения — масштабные, здесь максимальное приближение к тексту романа. Иногда космос будет просто кипеть! Навскидку (точнее не скажу) космических заданий больше — космосим все-таки.

.EXE: В «ЗВ»-книге есть незабываемый бросок крупного флотского соединения с целью спасения яхты «Яуза». Сможет ли игра похвалиться столь же эпическими заданиями? Встретится ли Румянцев с литераторами-ГАБэшниками (ведь слово и разведка — это так близко)? Если «да», поможет ли им выявить врага по коэффициенту дискурсивного отклонения в переписке?
Юрий Некрасов: «Яуза» в игре есть, но игрок играет от лица Румянцева, а не Пушкина.

.EXE: «Ищите хризолин» — звучит как диагноз. Это, простите, что: скучнейшие миссии «купи-продай»? Не кажется ли вам, что после «Дюны» спекулировать на этом просто стыдно? И вообще, хризолина, кажется, нет в книгах — к чему эти отклонения от Зорич-канона?
Юрий Некрасов: Игроки разные: кому-то нравится торговать, кому-то нет... Есть такие, что после игры «X» вообще перестали играть. Возможно, это возраст. Но — это нормально. Вон про войну сколько написали-сняли-сделали, и каждый привносит что-то свое. С «купи-продай» та же история, хотя в нашей игре эти задания не акцентируются даже в свободных миссиях.



■ Пока в местном госпитале не будет кардинально изменена политика набора персонала, у них не будет отбоя от симулянтов. Вот и мы туда же...



■ Вид от третьего лица на намечающийся конфликт. Сейчас начнется освобождение Кавказа, то есть линкора «Кавказ». Участвуют фрегаты «Лихой», «Удалой», «Ловкий» и немножко мы...

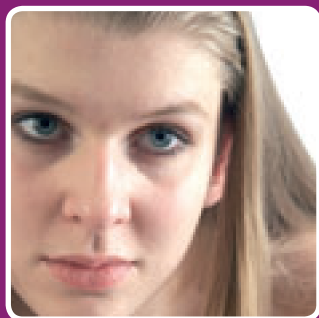
...Кампания

.EXE: Что ожидает игроков в промежутках между боевыми вылетами? Где мы будем жить, с кем общаться, как проводить свободное от подвигов время? Будет ли основной сюжет линейным или игрокам предоставят некую свободу?
Юрий Некрасов: Между боями можно посещать различные помещения объекта, на который вы приземлились, и общаться с его населением: выпивать, сдавать кровь и прочее. Основной сюжет, безусловно, соответствует книжным событиям, но будет и некоторая свобода. К примеру, некий набор миссий на выбор.

.EXE: Почему могучий великорусский флот должен «вспоминать» об игроке, если тот провернет дюжину-другую пиратских вояжей? Есть ли у игры система рангов (добываемых в том числе и упомянутой контрабандой)? Можно ли надеяться на расширенный список характеристик главного героя? «Блоки свободного полета» — как они начинаются и как завершаются? Может ли игрок произвольно перемещаться через гиперпространство (то есть через X-матрицу)?
Юрий Некрасов: Объяснение того, почему флот Российской Директории вспоминает про игрока, будет прямо в игре — не думаю, что стоит пересказывать сюжет заранее.

Игрок может зарабатывать деньги в пиратских (свободных) миссиях (и, конечно, звездочки на борт) в случае успешных боевых вылетов. Ну а X-переход реализован в двух видах: на авианосце и через гиперворота.

беседу вели
АШОТ.АХВЕРДЯН,
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ,
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ



МАША.АРИМАНОВА

Сэм, Якуб, Саймон и сломанный меч

Планета адвенчур вертится по инерции — но все-таки вертится...

Начало 2006-го: производство оригинальных квестов окончательно, без всяких «кажется», умерло. В этом году мы будем говорить и писать только о продолжениях: сиквелах флэш-квестов, независимых квестов, коммерческих квестов... Даже один летний блокбастер, совсем как в Голливуде, намечается. Поглядим же, как современные квесты, большие и малые, растут вдоль, поперек и по-над собой.

Под мухоморами

«Саморост» чеха Якуба Дворского (Jacub Dvorsky) — самый знаменитый и, вполне вероятно, лучший флэш-квест. В него играли миллионы, а на одном квестовом сайте каждый месяц, восемнадцатого-с-половиной числа, отмечают День Самороста. Он заслуживает сиквела, а Якуб, скрывающийся под вывеской Amanita Design (www.amanitadesign.com), — тех десяти долларов, которые придется выложить за полную версию «Самороста-2» (www.samorost2.net).

Первый «Саморост» был дипломной работой Якуба. За нее он получил «четверку» — на факультете графического дизайна и визуальных коммуникаций больше привыкли к мультфильмам. Вторую часть пан Дворский с маленькой группой единомышленников делал почти год, трудился с утра до вечера, и, по его словам, «пришлось выбирать: или выйти из андерграунда и сделать игру коммерческой, или умереть с голоду». С голоду Якуб не умер, игра продается, автор круглые сутки отвечает на письма поклонников и подумывает о расширении производства для труда над полнометражным (и, вероятно, не столь флэшевым) «Саморостом-3».

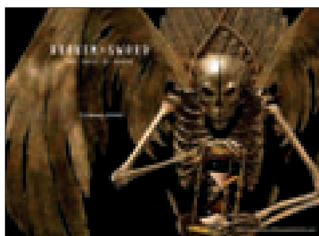
«Саморост-2» состоит из все тех же замечательных картинок, на которых, ради пробуждения к жизни героев и объектов, надо кликать в определенной последовательности. Это квест без инвентаря, диалогов, с минимальной (или номинальной) сюжетной линией, квест, которому оставили ТОЛЬКО пиксель-хантинг. Если в первой части мы спасали планету от столкновения с бездной, то во второй «сюжет» закручен вокруг похищения собачки парой инопланетян. В бесплатной части, в которую можно сыграть на сайте, удается спасти животное, в коммерческой — выбраться из чужого мира. Гном в белом колпаке ползает по канализации, пещерам, высохшему лесу и домикам пришельцев...

Больше всего радуют даже не сами задачки на очередность кликов (они, как и в первом «Саморосте», совсем простенькие: перевернуть жука, подключить холодильник, заправить такси, отобрать молоток у улитки), а вот это ощущение настоящей, живой игры, со звуками и анимацией (бабочки летают, листья колышутся, муравьеды прогуливаются), родившейся из ничего в окошке вашего браузера, помаячившей в нем немножко (она, увы, такая короткая! Даже в полной режиссерской версии) и бесследно исчезнувшей.

Прекрасная музыка, появилась система сохранений: за каждый пройденный уровень, как в старых консольных играх, дают пароль. Излишняя, мне кажется, мера предосторожности. Игра длится менее полутора часов — и это только потому, что пара пазлов требует не просто пиксель-хантинга, а пиксель-хантинга на время. Помните единственный аркадный экран первого «Самороста»? Столько же попыток.

Перековка

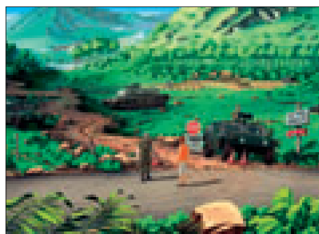
А тем временем в мире больших сиквелов объявлен Broken Sword: The Angel of Death (www.brokenswordtheangelofdeath.com). Да-да, та самая четвертая часть. Готовится к выходу летом 2006-го — и не на каких-нибудь там «консолях следующего поколения», а эксклюзивно (!) для ПК. Любопытно, не повлиял ли на Тони Уорринера (Tony Warriner) и Чарльза Сессила (Charles Cecil) успех «Фаренгейта»... Ведь эта игра убедительно доказала, что экшен-адвенчура — все-таки не последовательное осуществление единственно возможных действий путем терзания самой длинной клавиши, какая только есть на клавиатуре! Не увидим ли мы в Broken Sword 4 захватывающей сплитскрин-сцены, проигрываемой дважды: один раз с точки зрения Джорджа, другой — с точки зрения Николь?



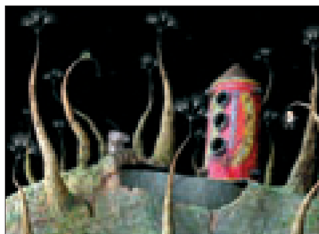
■ Вот эта жизнерадостная картинка в ближайшие полгода будет украшать рабочие столы поклонников Broken Sword. Как вы думаете, будут ли в четвертой части сцены насилия и смерти?



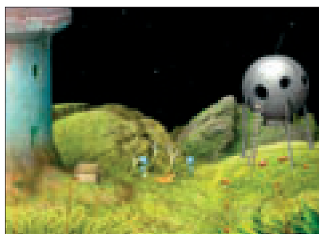
■ Единственный известный науке скриншот из Broken Sword: The Angel of Death. Как считаете, Джордж выродился или расцвел? И правильно они оставляют за бортом Николь, мне кажется. Если уж за три серии не смогли развить их отношения хоть во что-нибудь человеческое...



■ Runaway 2 (www.runaway-game.de/runaway2, Pendulo Studios): даже в Европе теперь делают одни сиквелы. Игра же, судя по всему, будет милейшая. Обязательно сходите на сайт, полюбуйтесь девушкой в купальнике.



■ Грустный робот спит. Надо его разбудить. Задачка простая даже на фоне всех остальных несложных пазлов «Самороста-2». И все-таки — откуда у его автора такая нездоровая страсть к муравьедам?



■ Неприхотливая сюжетная завязка. Ровно один клик.

Хотя участие в сиквеле Николь еще никем не подтверждено: пресс-релиз утверждает, что Джордж влюбляется «в трепетно прекрасную незнакомку», из-за которой и ввязывается в поиски «до дрожи зловещего артефакта», натыкаясь по пути на «таинственный, как Троя, манускрипт», содержащий закодированное послание, касающееся «ускользающе мифической субстанции», секрет изготовления которой утерян две тысячи лет тому назад... О, этот сухой, официальный язык пресс-релизов!

Также намекают на конфликт сверхдержав и несчастную любовь в финале. Кажется, это опять будет больше игра Сесила, нежели игра Уорринера. Первый, как мы помним по In Cold Blood, любит холодные шпионские истории, а второй — пышные теории заговора с минимумом действия. Уж чего-чего, а минимума действия от четвертой части Broken Sword ожидать не стоит... В одном из интервью Сесил винит в провале BS3 исключительно себя: мол, ответственность за компанию легла на плечи непосильным грузом, приходилось увольнять и нанимать сотрудников, считать деньги, и энергии на нормальные игровые идеи уже не осталось. Да и как делать игры в полном 3D, никто в Revolution (www.revolution.co.uk) понятия не имел. «Но результатом я, можно сказать, горжусь. Не идеальная, но очень хорошая игра. Об одной вещи жалею: о том, что там было так много пазлов с перемещением ящиков.» Гм! Раз автор ни в чем не раскаивается, от четвертой части можно ожидать еще более стремительного экшена, провожаемого глупейшим сюжетом и в высшей степени литературными диалогами.

Тони, впрочем, тоже не безмолвствует. «А не будет ли четвертый Broken Sword плоским?» — интересуются на форуме Revolution. «Нет, не будет! — огрызается Уорринер. — Нам еще повезло, что нашелся издатель, готовый дать денег на 3D! Вы еще смеете спрашивать о плоской адвенчуре?! После всего, что было?! Раньше надо было думать!» Тем же, кстати, мотивируется и ПК-эксклюзивность проекта: 70% продаж BS3 пришлись на долю ПК, а вовсе не консолей, вокруг которых Чарльз и Тони плясали сложный танец, нарочито огрубляя интерфейс и движок игры. Помимо стрем. экшена, глуп. сюжета и лит. диалогов, можем ожидать от четвертой части нормальной картинки и человеческого управления с использованием манипулятора «мышь». Денег, кстати, дала все та же THQ (www.thq.com).

На нашем диске вы можете найти свежий трейлер... Посмотрели? И как вам? Помните, что я говорила про стрем. экшен и глуп. сюжет?

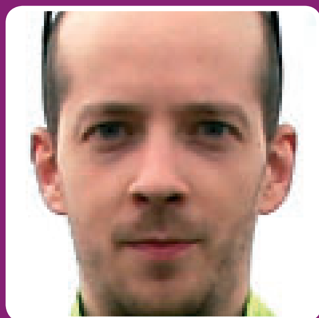
В руках обезумевших постапокалиптиков

Между едва-едва вышедшим из андерграунда «Саморостом-2» и отчаянной блокбастерностью Broken Sword: The Angel of Death (ведь действительно, если четвертая часть будет продаваться так же, как третья, Revolution придется забыть и о 3D, не говоря уж об артхаус-проектах вроде плоского продолжения Beneath a Steel Sky) — сиквелы хорошо забытых среднебюджетных адвенчур.

Таков, безусловно, совершенно неожиданно объявленный Simon the Sorcerer 4. После триумфального провала Simon the Sorcerer 3D, по сей день остающегося моим самым любимым трехмерным квестом всех времен, серию предали забвению, удивительному даже в королевстве провалившихся адвенчур. Но вот немецкие сайты сообщают, что права на «Саймона» приобрела германская контора Silver Style (www.silver-style.com), причем права не только на разработку четвертой части, но и пятой, шестой, седьмой и так далее, как для ПК, так и под любые консоли. Новый «Саймон» будет в 3D, но «без всяких экшен-элементов». Сколько раз уже нам пели про «классическую адвенчуру, хоть и трехмерную, но верную заветам Monkey Island», а потом поддавались дьявольскому обаянию третьего измерения? В нем так трудно не делать резких энергичных движений, ведущих к батальным сценам и аркадным вставкам! (Настораживает и то, что другая разрабатываемая Silver Style игра — The Fall: Mutant City — лихая постапокалиптическая РПГ со стратегическими элементами и очень... характерным названием. 2083 год, всемирная чума, отряд из пяти человек, 300 видов оружия. От этих ли людей нам ждать блюдения идеалов плоских квестов?) Впрочем, делать Simon the Sorcerer 4 помогает сам Вудруф-старший (Mike Woodroffe), наш старый друг из Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk). Что думает обо всей этой затее Вудруф-младший (Simon Woodroff), пока не ясно. Выйти должно в третьем квартале 2006-го.

Проклятье кролика-оборотня

Ну и новый Sam & Max регулярно подает о себе весточки: Telltale Games (www.telltalegames.com) договорилась со Стивом Парцеллом (Steve Purcell) о выпуске разнообразной сэмэнд-макс-зависимой продукции, где среди маечек с символикой и нового веб-комикса (www.samandmax.com) значится «интерактивная ПК-игра». Пока что самое внятное, что можно вытянуть из разработчиков (в Telltale трудится чуть ли не вся команда, сделавшая оригинальную Sam & Max Freelance Police под флагом LucasArts), это слова о «релизе игры в виде серии эпизодов». Считается хорошим тоном не упоминать отмененный сиквел Sam & Max, о котором было столько шуму, в разговорах с девелоперами. Но — игра будет, на ПК, со Стивом Парцеллом под боком. Пусть даже в виде флэш-квеста... ■



ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Сохранить как?

Размер жесткого диска имеет значение

В уютном коконе ложемента, образуемого удобным креслом с одной стороны, экраном монитора с другой и стаканом в меру горячего чая с лимоном с третьей, до последнего времени существовала сквозящая брешь: периодически приходилось вставать, искать брюки, смотреть на себя в зеркало и выходить в открытый космос к ближайшему киоску или супермаркету за очередной игрой. В холодный, злой, жестокий космос. Билл Гейтс обещает, что терпеть это безобразие осталось недолго.

Жесткий и толстый

Выступая в Гарвардском университете в октябре минувшего года, архитектор Вселенной сообщил среди прочего, что форматы HD-DVD и Blu-ray могут мутузить друг дружку сколько им угодно, победителя все равно не будет — оба отправятся на свалку истории, так как придет цифровая дистрибуция и выгонит всех из леса. Жесткий диск и толстый канал в Интернет — вот что действительно будет иметь значение.

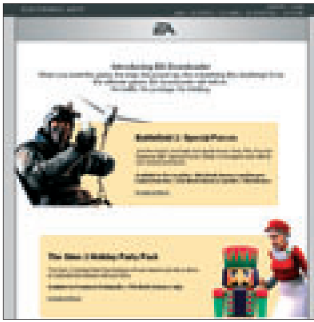
Цифровая дистрибуция, то есть распространение чего бы то ни было в непотребном цифровом виде, — игрушка опасная: только посмотрите, какой кавардак натворили сначала Napster и другие богоспасаемые файлообменные сети, а потом iTunes со своими многочисленными последователями в индустрии звукозаписи. Вот что значит стоять спиной к кованому сапогу научно-технического прогресса!

В наших игрушечных краях новые технологии давно и вполне успешно освоили труженики ножа и топора, но еще пять лет назад никто и предположить не мог, что игры в Интернете можно не только «скачивать», но еще и «покупать». По данным IDC, рынок скачиваемых казуальных игрушек вырос в США с нуля в 2001-м до 120 млн. долларов в 2004-м и должен достичь 760 млн. к 2007-му. Долгое время издатели не решались отдавать в Сеть что-нибудь крупнее народной забавы «приделай снеговику морковку», «запусти пингвина в космос» и пр. Цифровая дистрибуция, домашнее бескоробочное будущее, оставалась красивой концепцией, но не более. Именно поэтому отчаянно смелый бросок Valve на амбразуры цифрового распространения в позапрошлом году был так высоко оценен участниками рынка: большинством голосов попытка торговать Half-Life 2 через каналы Steam была признана «событием года».

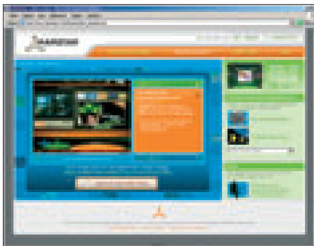
Опыт удался, несмотря на все проблемы и ворчание игроков. Официальный выпуск игры отправил европейские серверы Steam в глубокий пятичасовой нокаут, проблемы со здоровьем случались у системы и позже; многих раздражает излишне настойчивое желание Steam обновлять себя и установленные игры через Интернет, при этом счастливые владельцы dial up-каналов счастливы настолько, что не могут найти цензурных слов благодарности в адрес Valve. Много недовольных было среди любителей анонимности. Кроме того, Half-Life-комьюнити преследует параноидальный страх введения повременной оплаты за доступ к телу «паровых» игр. Хочешь поиграть в «контру» с пацанами? — купи билетик. Valve, к слову, настойчиво отрицает такие слухи, но есть другие системы, в которых планируется и такая форма оплаты. Так или иначе, за прошедший год в Steam зарегистрировалось более шести с половиной миллионов человек, которые загрузили — вы лучше сядьте — десять миллионов Гбайт нулей и единиц, проведя за игрой в общей сложности два миллиона лет с гаком.

Все на продажу

Поставщики решений цифровой дистрибуции почувствовали вкус свежей крови и ринулись к издателям, расчехляя жерла ноутбуков с Power Point-презентациями. Весь 2005-й мы только и слышали о «подписании партнерских соглашений» и «запуске новых сервисов». К примеру, медиагигант Turner Broadcasting Systems очень крупно вложился в создание GameTap Broadband Entertainment Network — эта сеть была запущена осенью 2005-го. На данный момент в сети, созданной по аналогии с



■ Аскетичный внешний вид и множество претензий к работе EA Downloads говорят о страшной спешке, в которой Electronic Arts собиралась на поезд цифровой дистрибуции.



■ Медиагигант Turner Broadcasting Systems финансировал GameTap Broadband Entertainment Network — нечто вроде платного кабельного телевидения, только вместо телепрограмм — любая из 1000 игр на выбор.



■ Steam за год: шесть с половиной миллионов аккаунтов, десять миллионов гигабайтов трафика, два миллиона лет за игрой. Но куда важнее другое: Steam превращается в клубную сценическую площадку, на которой перед шестимиллионной аудиторией выступают маленькие, но талантливые игры вроде Rag Doll Kung Fu и Darwinia.



■ Собственный онлайн-сервис Stardock, TotalGaming.net, представляет стратегические игры, при одном взгляде на которые у издателей-мейджоров случается приступ жесточайшей мигрени.

кабельной телевизионной, доступны для загрузки около 300 игр, лицензированы и готовятся свыше тысячи, среди которых множество классических хитов с платформ, которые помнят ваших родителей молодыми: Atari 2600, Sega Master System, Dreamcast и PlayStation. Впрочем, есть и свежие ПК-игры вроде Beyond Good & Evil и Splinter Cell. Нюанс: загруженные игры будут работать у вас только в случае своевременной оплаты ежемесячного оброка, который составляет $14,95.

Microsoft при поддержке израильской компании Extent будет распродавать через Интернет старье из линеек Age of Empires, Dungeon Siege, Mechwarrior, Rise of Nations и Zoo Tycoon, с оплатой поштучно или на вес (читай: за ежемесячную абонентскую плату). Ubisoft и другие крупные издатели (включая 2K Games и Vivendi) пользуются услугами системы Direct2Drive, принадлежащей IGN Entertainment; обанкротившаяся Hip Interactive уже с того света продолжает торговать на площадке StreamFlow, принадлежащей компании Stream Theory, своими нетленками Stolen, CT: Special Forces: Fire For Effect и Garfield: Saving Arlene. Канадская Strategy First, о которой многие уже начали думать в прошедшем времени, всплыла в территориальных водах Steam, став таким образом первым независимым издателем, распространяющим свои игры через сервис Valve. Речь идет пока только о S.C.S. Dangerous Waters, участь «Казаков», Sudden Strike и Galactic Civilizations пока не решена.

Впрочем, желающим приобрести Galactic Civilizations 2, не отрывая задницы от стула, прямая дорога на TotalGaming.net, фирменный интернет-магазин Stardock, где среди откровенного трэша встречаются достойные внимания леворезьбовые игры, которые издатели-мейджоры предпочитают не видеть даже в ночных кошмарах.

И так далее и тому подобное. Не хотелось бы утомлять вас дальнейшим перечислением громких и не очень имен, но придется. Известный вам по публикациям в журнале «Мармелад хлопушек» за 1897 год шутер Prey будет продаваться через онлайн-сервис Game xStream. Предварительная загрузка уже начата — можно скачать заставку 3D Realms и первые два байта игры. И еще один знаковый момент: во всемирном министерстве компьютерных и видеоигр (EA), вы не поверите, тоже решили поиграть в эти игры. Знакомьтесь, EA Downloader — выглядит пока бедновато, оплатить и скачать можно только Battlefield 2: Special Forces ($29,99, по божески, если не считать затрат на трафик) и The Sims 2 Holiday Party Pack — 40 предметов праздничного рождественского интерьера за фантастические четырнадцать долларов. В IKEA на эту сумму можно обставить трехкомнатную квартиру! Впрочем, это только начало. Установив 5-мегабайтную программу, вы окажетесь на прямой линии с гигантом игровой индустрии. Ну, или он с вами, как посмотреть.

Вместе с Лари Пробстом и Тедом Тернером интерес к актуальной теме проявил и медиамагнат Сергей Орловский. Nival Int., в последнее время демонстрирующий желание присутствовать везде — от разработки AAA-блокбастеров, казуальных «ночдозоров», игр для мобильных телефонов и продюсирования хардкорных модов до издательского бизнеса, объявил о намерении заниматься «развитием в нашей стране каналов цифровой дистрибуции». Ждем подробностей.

Наши лучшие друзья

В нескромных фантазиях издателей наше с вами будущее видится так: целевая аудитория танцует на ниточках широкополосных интернет-каналов. Новые патчи загружаются и устанавливаются автоматически; информация о свежих продуктах издателя, трейлеры, демо-версии, аддоны, новые уровни, юниты и заклинания, а также тщательно отобранные модификации с убийственной точностью добираются до каждого подписчика. Что-то бесплатно, что-то за небольшую мзду. Все это, разумеется, для «максимального удобства пользователя». В магазине вы можете пройти мимо рекламного щита с названием новой игры и ловко увернуться от назойливой девчонки в пыльном костюме Цыпленка Цыпы. Но дома вы в тапочках и мягких шерстяных брюках, без панциря, в ложементе — дотянуться легче. «Steam — это не просто труба для передачи данных, — сообщил нам в приватной беседе директор по развитию бизнеса Valve Майк Данкл (Mike Dunkle), — это место, где игроки могут общаться, выбирать соперников и оценивать игры». Прекрасный лозунг: «Steam — лучший друг игроков!» Однако что-то подсказывает мне, что другие сервисы, существующие или грядущие, тоже захотят стать нашими лучшими друзьями. Выдержит ли «область уведомлений» Windows XP и наше терпение хотя бы пяток вот таких бойких товарищей?

Впрочем, это мелочи. Важно другое: распространение цифровой дистрибуции непременно оживит флору и фауну компьютерных игр, которую мы с вами (ну, или глупые, злые и жадные издатели, если вам так легче думать) истребили за последние пять лет. Каким образом? Какими они будут — ПК-игры времен быстрых консолей и дешевого Интернета? Это тема для отдельного материала. А вы сами, кстати, как думаете? ■



ИЛЬЯ.СТРЕМОВСКИЙ

Оксюморон против чемодана

Война за независимость

В начале ноября-2005 в Вашингтоне (США) прошла вторая ежегодная конференция, посвященная «серьезным играм» (Serious Games Summit). А в первых числах декабря в Лионе (Франция) имела место быть европейская версия этого же мероприятия (Serious Games Summit Europe 2005). Несмотря на то что заокеанский саммит уже имеет некоторую историю, «серьезные игры» (далее, впрочем, без кавычек) как явление только-только заявляют о себе. И мы вполне допускаем, что .EXE-читатели легко могли пропустить этот любопытный тренд, который в ближайшие годы может изменить ландшафт игровой индустрии до неузнаваемости. Что же это за зверь, серьезные игры?

Оксюморон

Ну, во-первых, название. Несмотря на явную парадоксальность, словосочетание «серьезные игры» вовсе не кажется вымученным творением рекламистов и маркетологов. Более того, я быстро нашел у Хёйзинги замечательный абзац про связь игры и серьезности: «Противопоставление «игра — серьезность» всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью и серьезность игрою».

Замечание нашего настольного культуролога обращает внимание на то, что серьезность и игра, находясь на разных полюсах спектра, тем не менее переходят друг в друга — как красный в фиолетовый через пурпур; как, будучи на Южном полюсе, нельзя и шагу ступить, чтобы не приблизиться к Северному; как голод превращается в отвращение к пище, а сытость переходит в ненасытное обжорство. Все так, игра и серьезность делят общее пространство в нашем восприятии. Впрочем, вряд ли основатели индустрии серьезных игр интересовались философскими вопросами, выбирая название своему направлению...

Сейчас, когда они осознали свою деятельность как вполне самостоятельное от остального игропрома явление, название должно отражать их самость — их миссию, если хотите. И в этот раз получилось неплохо. Почему «в этот раз»? Потому что эта попытка не первая.

Чемодан

Без отделения от всех прочих этим серьезным людям было бы трудно позиционировать себя в индустрии. Ведь с точки зрения игростроительного истеблишмента они не более чем производители малобюджетных, малотиражных игр, которые не в состоянии привлечь внимание широкой аудитории, не могут похвастаться потрясающей графикой, захватывающим игровым процессом. Как мы называем таких людей? Правильно, в худшем случае неудачниками. А если чуть мягче — нишевыми разработчиками. Лет десять назад, когда образовательные игры попытались на мультимедиа-лошади въехать в общий круг и занять свое место в формировавшейся индустрии, было использовано словечко edutainment (эдьютейнмент), по сути утащенное из ящика для дураков, где этим термином называются программы вроде «Улицы Сезам» или «АБВГДЕйки» (помните, «это учеба и игра»?).

Само слово edutainment — несколько шутовское, с вывертом, слово-чемодан. Его назначение — смешать воедино разные смыслы, в данном случае нарочито подчеркнуть синтез развлечений и образования, попытка замаскировать беконно-ветчинную образовательную сущность в калашном ряду развлекательных изделий. Ребята, мы свои, мы энтертейнмент, а «эдью» — это так, приставка, акцент. Но, назвавшись тейнментом, не говори, что не дюж. А приходилось. Потому что во главе угла все равно прибыль, а не просветительский зуд. Потому что в пафос мало кто верит, потому что за голую идею почти не дают денег. Потому что делают плохо, без таланта и умения — словно десятину отрабатывают, а не игру творят. И это было, напомню, тогда, когда из памяти еще не выветрился золотой век ПК-игр.

Несколько лет назад на .EXE-страницах Господин ПэЖэ со всей страстью нахваливал творение неких ученых под названием Colobot. Примитивная RTS, в которой можно было программировать поведение юнитов на куцем Си++. Идея была в том, чтобы игрок осознал, что программировать быстрее и удобнее,

чем гонять всех мышкой, и постепенно постигал азы кодописания. Идея понравилась, я даже купил игру «на пощупать». Но коварный кентавр уже сделал свое черное дело, и, запуская Colobot, я хотел в первую очередь развлечься и лишь потом попутно попрактиковаться в программировании. Увы, не получилось. Сначала ужасная графика и не менее ужасные звуковые эффекты убили все удовольствие, а без удовольствия — какое же это программирование?

Таких экспериментов было немало. Но все они пали жертвой позиционирования. Не решив, что им важнее — учить, развлекать или зарабатывать, они пыжились соревноваться с грандами, ориентировались на казуала, даже возбуждали у него интерес, формировали радужные ожидания, но с завидным постоянством их не оправдывали. Подобное вздорное поведение не могло оставаться безнаказанным — и через некоторое время термин «эдьютейнмент» приобрел уничижительный оттенок.



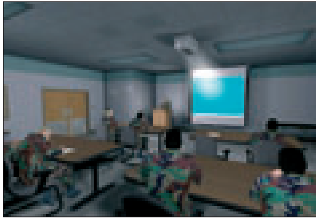
Вторжение

Пропустим десять лет развития индустрии. Разве в гонке тиражей и бюджетов, которую мы все это время наблюдали, было место образовательным играм? Но свежий ветер подул с совершенно неожиданной стороны света. С идиотскими речевками на устах, с хрестоматийно безмозглым сержантом во главе на наш ТВД высадилась US Army. Настоящие морпехи вклинились между ряжеными игросамозванцами, образовали периметр, разбили лагерь, подняли флаг и объяснили всем, что Дядя Сэм прибыл надолго. America's Army: Operations (2002) задалась простой, как три рубля рублями, боевой задачей: рассказать нам, как здорово служить в североамериканских ВС. Не смейтесь! Речь шла об обстоятельнейшей задаче госмасштаба, для решения которой были выделены серьезные деньги, выдоенные из амналогоплательщиков. Армейские не заботились о том, чтобы конкурировать с какой-то там гражданской индустрией развлечений. Армейских не интересовала прибыль или коммерческий успех. Их не очень волновало, насколько игра будет именно забавлять-потешать. Они хотели показать свою службу такой, какой она преподносится в пропагандистских брошюрах. Индустрия покосилась на солдафонов, но совладать с ними не смогла — очень трудно конкурировать с противником, которого не интересует прибыль и у которого есть доступ к неограниченным долларовым авуарам.

Все решили, что случай уникальный, почти курьезный. И мало кто понял, что вот так,

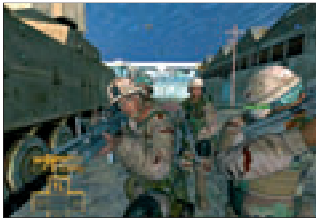
ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР
intel
КРИ
КРИ 2006
7–9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"
7 АПРЕЛЯ
КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!
IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Expo
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом

1С ФИРМА "1С"
akella
NIVAL INTERACTIVE


■ America's Army: Operations (US Army, 2002). Каждая строчка кода первой официальной КИ армии США сопровождена комментарием «А ты записался добровольцем?».


■ Dimenxian (Tabula Digita, 2005). На вашингтонском саммите производителей серьезных игр автор Dimenxian Роберт Клегг имел честь выступить с лекцией «Learn Math or Die Trying: Algebra in a First Person Action Adventure». Аудитория отделалась легким испугом, переходящим в бурные аплодисменты.


■ Food Force (ООН, 2005). Шутки в сторону. Правда. Игра, созданная Организацией Объединенных Наций, преследует более чем благородную цель: борьбу с голодом.


■ Full Spectrum Warrior (Pandemic/THQ, 2004). А эта серьезная игра выросла из симулятора, разработанного в американском «почтовом ящике» по имени Institute for Creative Technologies и используемого в US Army в самых что ни на есть милитаристских тренинг-целях.


■ HazMat: Hotzone. Совместное творение университета Carnegie Mellon и пожарного управления Нью-Йорка пока находится в работе, но — будьте уверены — весной 2007-го все пожарные Североамериканских Штатов будут счастливы просиживать за этой учебной игрой все «сутки через трое».

исподволь в нашу жизнь проникли СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ. America's Army расположилась неподалеку от бесплатного пионера C-S, но вела свою тихую армейскую жизнь. Аудитория беспрестанно скачивала даровой агитпроп и плотно в него рубилась. Оказалось, что казенный шутер совсем не плох, а для бесплатного продукта так и вовсе замечателен. Не знаю, насколько успешно игра справилась со своей основной задачей (привлечением американской молодежи на призывные пункты), но, судя по тому, что проект не сворачивается и все еще не требует ни цента за приобщение, минобороны довольно. ICT, институт, который помогал разрабатывать America's Army, помог также в создании Full Spectrum Warrior (THQ, 2004). Поглядев на это дело, прочие официальные ведомства и далекие от несерьезности конторы тоже задумались о перспективах такого подхода...

Серьезные же люди

В общем, вслед за кадровыми военными в бой за дело серьезных игр вступили партизаны. Институты, пожарные департаменты, агентства самой (да-да!) ООН. Изыскали средства, не бог весть какие (много ли надо некоммерческому моду к Half-Life? По меркам индустрии смешные, по меркам моддеров — огромные, по полмиллиона и больше), — и вперед. Нынче индустрия серьезных игр насчитывает по меньшей мере сорок проектов и имеет годовой оборот порядка 20 млн. долларов. По сравнению с мировым рынком электронных развлечений (20 млрд.) это и впрямь ничто, но надо же с чего-то начинать, верно? А чтобы дело спорилось, люди, работающие в этой нише, решили обменяться опытом — на саммите. И назвали свое дело «серьезными играми». Сравните-ка с раболепским эдьютейнментом! Они отринули подобострастие. Они сказали: если вам только поразвлечься — вы ошиблись дверью, а у нас, серьезных людей, серьезные проблемы и задачи. И ведь всё правда. Вот несколько примеров серьезных игр.

A Force More Powerful — стратегическая игра, в которой игрок должен победить тоталитарное правительство ненасильственными методами: забастовками, демонстрациями, пикетами. HazMat: Hotzone — тренажер для пожарных на движке Unreal (!), с помощью которого огнеубийцы учатся распознавать опасные ситуации и правильно на них реагировать. Dimenxian — шутер от первого лица для школьников, помогающий... постичь азы алгебры! Food Force — типичная серьезная игра, которая рассказывает о том, как бороться с мировым голодом. Казалось бы, ну что мешало Сиду Мейеру вставить в последнюю «Цивилизацию» такой мини-гейм? А вот Всемирная организация по борьбе с голодом не поленилась, сделала игру про свою нелегкую работу, изведя почти полмиллиона долларов, да не бюджетных, а из добровольных пожертвований. Полмиллиона, которые могла бы потратить на свою основную деятельность, кинула на игру.

Свобода выбора

Да не обезумели ли они? Соваться в нашу сверхрискованную индустрию, где правят горстка хитов с сиквелами и аддонами да изредка, по прихоти судьбы, зажигаются новые звезды! Это похоже на безумство бродяги, который, найдя в мусоре пачку денег, бежит в казино и ставит все на зеро... Но утрите слезы. Сделанная в Macromedia Director румынскими разработчиками игра была скачана свыше миллиона раз за два месяца и более двух миллионов раз за полгода. В качестве добровольной помощи хостинг осуществляет лично Yahoo. Konami выпускает японскую версию, знаменитости бесплатно озвучивают персонажей. Да что же это такое?! Не сплю ли я?

На наших глазах осуществляется мечта любого разработчика-романтика. И не надо кивать на бесплатность. Всем известно, что бесплатная дрянь остается дрянью и не распространяется миллионными тиражами. В 2005 году уже научились извлекать выгоду из бесплатного сыра, который не ограничен границами мышеловок. Всем понятно, что кроме дензнаков в новой интернет-реальности ценится внимание, направленное на ваш блог, вашу страничку, вашу игру. И вот два миллиона детей (на сайте всех скачавших называют детьми, но я таковым могу считаться только отчасти, поэтому аудитория наверняка шире) тратят... нет, не деньги (впрочем, скачать двести Мбайт — это тоже деньги, и для кого-то немалые), а свое время на то, чтобы погрузиться в мир, созданный добровольными борцами с голодом. Не в галактику Гарри Поттера, не во вселенную EA-баскетбола, а в мир волонтеров. Конечно, одно другому не мешает, и потом могут быть и очередной «Гарри Поттер», и Quake 4, но часы, проведенные на острове, страдающем от голода, — разве это не воплощение мечты каждого разработчика: создать мир, в который люди будут приходить добровольно, а не под надсадный крик рекламы? Мир, где они будут оставаться не потому, что им жалко потраченных на покупку денег, а потому, что им это нравится, и откуда они будут возвращаться в мир реальный чуть более умными, добрыми, духовно красивыми, зная ответ на проклятый вопрос «кой черт ты убил столько времени за этой игрой?»... ■



НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Зов Цернунноса

Социальный скринсейвер, предназначенный для интерактивных перформансов. Как вам это нравится?

Бежать. Нестись. Скакать. Рысить. Гордо неся на голове букет рогов, предназначающийся... никому. Чутко прядая ушами, в которых свистит ветер. Время от времени останавливаясь, тормозя задними ногами и взрыхляя дерн, чтобы как следует почесаться о дерево. В этом бесконечном лесу — никаких волков, никаких подполковников Кидалл, никаких триффидов и никаких трижды долбаных охотников на оленей. Разве вы еще не здесь, не в The Endless Forest?!

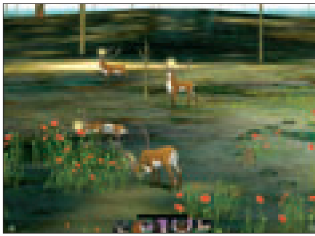
Свобода от целей

Вы — олень, но с человеческим лицом. Не пугайтесь странного смешения зоологии с антропологией, — бельгийский (фламандский, нихт валлонский) коллектив Tale of Tales (www.tale-of-tales.com) почитает миядзаковский анимированный фильм Princess Mononoke. Трибьют, только и всего. По лесу вы слоняетесь, то есть относительно грациозно бегаете и прыгаете, с сияющей персональной пиктограммой меж ветвистых головных украшений. Другие представители более чем тысячного поголовья по большей части спят, свернувшись в клубки шерсти с торчащими, как спицы, рогами, — когда оператор оленя переключается на другие задачи, животное «делает рыбанько» на месте. К бодрствующим парнокопытным можно подскакать и обнюхать — из вежливости. Можно просто хаотично бродить, вспугивая птиц и бабочек с плоских полянок, в которых заподлицо заделаны цветочки. Можно периодически испускать протяжный басовитый рев. Самцы природных оленей вроде бы издают его в период гона, но кто может утверждать, что они иногда не делают это просто так — не наудачу, а от нечего делать?

В качестве скринсейвера The Endless Forest (см. Это на диске в корневой папке Kolya) приемлем только для тех, кто располагает ADSL-подключением. Видится труженик из офиса, тихо светлеющий внутри от осознания того, что глубоко под таблицами и финансовыми отчетами спит его собственное благородное животное по имени... да хоть Джонатан Ливингстон. Впрочем, The Endless Forest можно запускать в качестве отдельного и даже не онлайнового релаксирующего приложения (launcher — тоже на диске, в той же папке). Терапевтическая как-бы-игра? Нет! У терапии есть цель — выздоровление. У TEF целей нет. Это странное начинание не игра, а «свободная от целей среда», objective-free environment. «It is not designed to offer any challenges that need to be overcome, or points that can be scored», — поясняют авторы.

Отсутствие целей сильно давит на психику юных Эндеров, с младых ногтей приученных к жесткой конкуренции в сетевых баталиях. «А мы сможем сбиваться в стаи, чтобы устанавливать жесткую иерархию, выбирать вожаков и сражаться за территорию?» — спрашивает один из юных бойцов на форуме. «О да, ждите скорого преобразования The Endless Forest в оленью RTS с боевыми формациями!» — чистосердечно признаются авторы. «Я что-то не понял! — интересуется другой пламенный мотор. — А когда самки будут, чтобы из-за них драться и насаживать противников на рога?» «Игра про вас, а не про ваш гендер» — отвечают злокозненные изготовители. Небезукоризненная, мизогиническая позиция, кстати, — некоторые во Фландрии считают, что олень красивее лани ввиду наличия пары развесистых рогов. Гм.

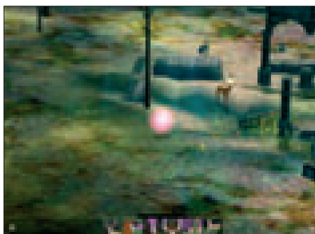
В остальном в Tell of Tales секут фишку. «Show your joy. Hop, just for the fun of it.» В самом деле, любая игра просто инфицирована целями. Мы так к этому привыкли, что не замечаем, как изматывает погоня за Синей Птицей. Цели и задачи — это вечная нехватка, неудовлетворенность, неполноценность, озабоченность. А по их достижении происходит этакое схлопывание смыслового пространства, оставляющее в душе игрока огромное количество пустоты. И небольшой сухой остаток, если игра хорошая. А лес — лес будет всегда, он не заканчивается, не ограничен ни в пространстве, ни во времени. Нельзя утверждать, что у леса есть смысл, но и обратное тоже не докажешь. Сплошной дзэн. Какие боль-



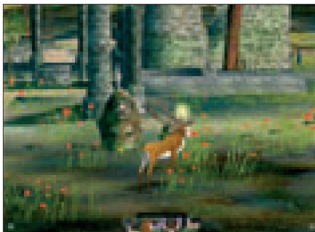
■ Два рогатых джентльмена на заднем плане долго нарезали круги вокруг маленького деревца. Наверное, участники гильдии или секты.



■ Я искренне надеюсь, что это было проявлением дружбы...



■ ...Но сразу сменил аватара — к счастью, теперь можно быть розовой сферой.



■ Те самые языческие «надгробия». Пиктограмма над оленьей головой тщательно выбрана из нескольких десятков случайно сгенерированных. Когда в лесу появится Св. Юбер, он увидит этот крест-в-рамке и не зарежет меня.



■ «У меня отрасли рожки и копытца, и я окончательно приобрел энамический вид. Скоро я убегу в бесконечный лес, где вместе с другими оленями мы вечно пребудем среди великолепия и чудес.»

шие вот эти деревья и какие они маленькие там, вдали, куда мы сейчас скачем...

Спиритуализм

The Endless Forest — проект растущий; он постепенно усложняется. Сейчас лес находится в первой фазе роста, Phase One (увы, RTS-коннотации иногда неизбежны...). Хотя кроме деревьев, снующих повсюду декоративных белок и собственно оленей с незамысловатым набором действий в лесу пока мало что есть, но это малое приятно удивляет глубиной. Вот, например, Загадочные Руины. На поверку они оказываются реконструированным остовом готической церкви, много столетий бывшей частью аббатства близ городка Энаме (Ename) во Фламандских Арденнах, где гнездится Tale of Tales. В конце XVIII в. аббатство сровняли с землей, и теперь на его месте находится музей под открытым небом, со стоящими там и сям прозрачными будочками, на стены которых проецируются очертания былых сооружений — так, что зрительно совпадают с фундаментами. Короче говоря, музей подкинул разработчикам TEF денег; но разработчики не ограничились восстановлением приемлемо-зрелищных руин (которые были бы выше Ground Zero) внутри проекта, а предложили посетителям котлована специальную его версию. Когда турист в лице оленя заканчивал свои лесные блуждания и его аватар засыпал крепким (вечным) сном, из него вылетала душа — ярко-голубая сфера, принимавшаяся порхать по лесу. В зависимости от мировоззрения остальные посетители обращали или не обращали душу в одну популярную монотеистическую религию, и вокруг руин в игре (пардон, в проекте) появлялись могилы — или языческие идолы. Осенний фестиваль искусств закончился, финальная версия кладбища переехала в онлайн-проект и стала излюбленным оленьим пастбищем и лежбищем. Паломничеством это назвать нельзя, потому что лес пока не очень велик (а бесконечен он, потому что замкнут на себя).

Светящиеся пиктограммы между рогов — это тоже культурная референция: некий феодал и deer hunter в восьмом веке увидел распятие между рогами преследуемого им оленя и обратился в христианство, став Св. Юбером, знаменитым проповедником. К счастью, релаксирующие с помощью простого и искреннего джоггинга пользователи могут отвертеться от нимба, не регистрируясь официально.

Авторы, похоже, задались целью сделать свой лес таким же сложным, как в «Улитке на склоне»: в наступающем феврале, в честь очередного местного арт-фестиваля, они будут развлекать скачавших апдейт праздношатающихся парнокопытных теми самыми интерактивными перформансами — в качестве языческих богов-близнецов (о бедные пленники теистического сознания!). Божки собираются творить в онлайн-режиме, ex nihilio целые стаи зверей и фейерверки из цветов.

You're a stag, we're gods

Побочные, откапываемые смыслы — это замечательно, они не мешают первобытному бесцельному бегу через лес. Однако авторы The Endless Forest и по совместительству мелкие боги, бельгиец (фламандец) Михаэл Самяйн (Michael Samyn) и американка (экспатриантка) Орайа Харви (Auriea Harvey), уже этой весной планируют перевести проект в Phase Two... и сделать из него довольно-таки обычную онлайновую РПГ. Наверное, это все-таки очередная шутка — авторов с полным правом, в соответствии с их резюме, можно назвать субъектами искусства (раз уж есть на свете objects d'art); разработку квеста с лаконичным названием «8» — про прОклятую феей принцессу, заключенную в замок и выбирающуюся из него, — Tale of Tales прекратила явно потому, что он был недостаточно странным.

Нет, намерение увеличить интерактивность (есть траву, пить воду из свежевыкопанного живописного прудика) и дать новые возможности общения — это очень хорошо. Но обещания поощрять некими наградами тех, кто бегает стаей, — это несколько странно. А Эндеры рады, франкофоны уже успели создать первую гильдию — Deer Dudes. Вот нравится им бегать толпой, хоть ты тресни.

Конечно, среди авторских идей есть как очередные мизогинические — самки все-таки появятся, но в качестве NPC, и олененок будет полным клоном мужского родителя (оленям будет отписан и срок жизни — один наш календарный год), так и интересные — заклинания, действующие только на других, но не на себя (причем другие игроки смогут нейтрализовать эффект, если он им не понравится), уникальная для каждого форма рогов вместо нимба-пиктограммы.

Но зачем вообще превращать в игру нечто странное и ни на что не похожее? The Endless Forest дает ощущение присутствия других; в любой MMORPG все игроки — части единого целого, связанные одной целью, скованные пищевой цепочкой (и неважно, принадлежат ли они к одному и тому же ее звену или к разным). В лесу все существуют отдельно. А еще своего оленя можно сделать летающим — если разогнаться, взбежать на холмик и нажать несколько раз на «прыжок». Правда, это ненадолго. Как и беззаботный бесцельный бег по освещенным солнцем полянам. ■

.NEWGAME

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ **Insane**

Второй экран

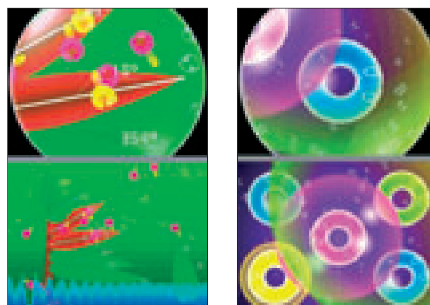
Вдобавок к пяти миллионам консолей Nintendo DS, проданных в Японии, за праздничный сезон разошлось еще четыре миллиона в США. Флагманы, Nintendogs и Mario Kart DS, раскуплены тиражом свыше миллиона каждый. Из интересных заявок на DS (который все-таки копия N64) — безумно качественные плоские аркады, урезанные ремейки трехмерной классики и концептуальные полуигры, эксплуатирующие в первую очередь стило и уникальную двуэкранность платформы.

ведущий рубрики
ФРАГ.СИБИРСКИЙ

/ цветомузыкальное

О чем мечтают киты-андроиды?

Из первой категории стоит упомянуть New Super Mario Bros. (возврат к истокам платформера: с трехмерными элементами и возможностью, спустившись в шлюзы, очутиться на другом экранчике), из второй — Resident Evil: Deadly Silence (очередной ремейк оригинальной RE: аутентичная графика первой PlayStation и беспроводной мультиплейер), ну а из третьей... Из третьей на первый план так и просится изданный на Востоке, но пока еще недоступный на Западе Electroplankton (http://electroplankton.com). Его придумал передовик японской интерактивной музыки Тошио Ивай (Toshio Iwai), который не устает повторять, что его творение не игра, а гордый образчик современного искусства.



■ В Electroplankton нет уровней и конечной цели, только процесс. Но не за такими ли карманными играми будущее?

По сути, он преобразовал DS в музыкальный инструмент. Теоретически же все завернуто в концепцию водного мира, где обитает десяток разновидностей электрического, гм, планктона, реагирующего на нежное прикосновение стила и нашептывание в микрофон, совсем как электрические собачки. Двигаясь вслед за стилом, планктон музицирует и порождает разные красивые картинки, действу вторит искаженное эхо ваших гениальных голосовых сэмплов. Очень интересный проект: при правильном обращении из DS струятся убаюкивающе-гипнотические мелодии океана, при неправильном — придушенный писк терзаемого планктона. В США должно выйти 9 января. ■

/ тоже тактика

Клиффи Би как новый Уве Болл

Вы еще помните о существовании Epic Games (www.epicgames.com), лучшей половины разработчиков Unreal и Unreal Tournament, конторы, в которой трудится наш ненаглядный Клиффи Би? А вот она вас помнит и разрабатывает Gears of War, тактический шутер от третьего (а то и второго) лица под Xbox 360. Господин Блежински в дизайне игры исполняет наиглавнейшую роль и лично режиссирует дуэли из пулеметов во время погони на вагонетках. Дико красивая Gears of War использует Unreal Engine третьего поколения (кто бы мог подумать!) и исповедует принципы взаимной выручки и командного взаимодействия под великолепно сделанным проливным дождем посреди войны с кошмарной расой ночных чудовищ. Конечно, все это заточено под «кооператив» по Xbox Live, но возможна и одиночная игра с AI-союзниками.

В одном из роликов эти союзники героически сталкивают под откос горящий автомобиль, демонстрируя игру света на броне (которая на Xbox 360, как и на оригинальном Xbox, выглядит сделанной из фольги), а в другом показывают, что в этом конкретном тактическом шутере все-таки надо прятаться от пуль.

Gears of War эксплуатирует модный в последнее время вид «с плеча» персонажа, который уже успели окрестить «видом от второго лица», и не стесняется гасить все лампочки на уровне: их разбивают своими ультразвуковыми воплями те самые кошмарные ночные чудовища. С фонариком, видом с плеча и несомненным дизайнерским талантом Клиффи может получиться очень страшно. Дата релиза открыта: «2006-й год». ■



■ Какие рожи! Вот это действительно кошмарные монстры! Молодец Блежински. Что? Нет-нет, слева. Справа — морпехи...

/ чудесная машинка рэмбо

У поганых болот

Criterion Games, подустав от производства отдушин для фрустрированных водителей, по некоему недоразумению именуемых аркадными гонками серии Burnout, разрабатывает Black, революционный FPS для второй PlayStation и первого Xbox. Black не стесняется использовать тот же самый движок, что и Burnout, хотя речь там о похождениях солдата-одиночки в темном русском лесу.

Впрочем, с жанром FPS, пусть даже консольным, разработчики твердо намерены сотворить то же самое, что они уже сотворили с жанром автомобильной аркады. Там, где другие солдаты-одиночки крадутся, припадают к земле, едят живых змей и устраивают хитроумные ловушки, герой Black стоит в полный рост, попросту расстреливая все живое. «Первый FPS, в котором не надо жалеть патронов!» — таков официальный слоган игры. Не попали во врага? Не беда! Мы же говорим о создателях «Бёрнаута»: под автоматными очередями в щепки разлетаются древесные стволы, обрушиваются сторожевые вышки, крошатся стены и разбиваются окна, ну а уж когда пули добираются до склада боеприпасов и грузовика со взрывчаткой... И это мы еще до гранат не дошли!



■ В Criterion-FPS не существует понятия «промах», как в «Бёрнауте» не было «неверного движения». Не вышка, так бочка. Не бочка, так грузовик с солдатами. Что-то да рванет...

Отдушина для фрустрированного морпеха? Очень может быть! Вдобавок вашу комнату будут сотрясать могучие звуковые эффекты, которые PS2 издавать в принципе не может, но под чутким руководством Criterion все-таки издает.

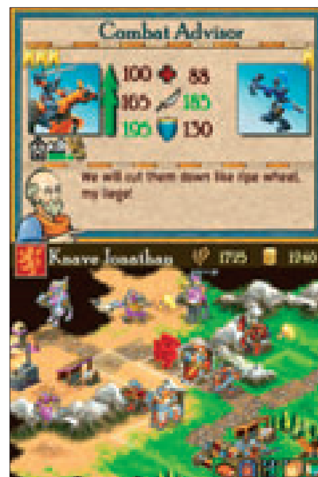
Выходит в феврале. Мы, как ни стыдно в этом признаться, заинтригованы. Вы, полагаем, тоже. ■

/ раздача боевых слонов

О чем молчит Сид Мейер?

Кого-то да порадует весть о скором (нынешний январь) релизе на Nintendo DS Age of Empires: The Age of Kings. Неужели на хэндхелдах наконец-то появится игра, в которую сможет играть даже Николай Н. Третьяков?

Пять цивилизаций, каждая со своим набором кампаний, ресурсы, технологии, эпохи, апгрейд городов, строительство университетов, 45 видов юнитов, исторические личности вроде Чингисхана, Робина Гуда и Сережи Есенина. Стравливать лучников, монахов, пушкарей, самураев и боевых слонов на маленьких экранчиках смогут до четырех стратегов. Несколько смущает лишь одно обстоятельство: карманная стратегия, произведенная не менее карманной (специализация-с!) Digital Eclipse (www.digitaleclipse.com), будет... пошаговой!



■ Карманные стратегии требуют в первую очередь хорошего зрения. Это боевой слон или пятнышко на экране?

Внимательно поглядев на ТТХ The Age of Kings DS, хочется спросить девелоперов: чем перебивать в походовый режим майкрософтовские RTS, не лучше ли замахнуться на, скажем, «Цивилизацию» Сида нашего Мейера? Может быть, даже на ее четвертую инкарнацию? Благо проблем с интерфейсом никаких. Сам старик Сид, кстати, такой возможности не исключает, но дальше туманных намеков дело пока не идет. А жаль! ■

/ кладбище консолей

Сентиментальный пинбол

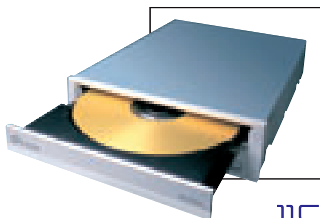
Увы, замечательный Nintendo GameCube давно стоит на полке, собирая пыль по соседству с «Дримкастом». Среди причин в очередной раз окинуть консоль жалостливым взглядом (какие изящные, чувственные геймпады!) — нескорый (15 апреля) релиз мегаролевого приключения The Legend of Zelda: The Twilight Princess и чуть менее нескорый (6 марта) релиз Odama, гибрида эпического варгейма и... пинбола.

Гениальный японский воитель решил использовать для уничтожения вражеских войск гигантский металлический шар, установил на поле боя пару «бит» — и понеслось. Выкрикивая команды в микрофон, игрок посылает вслед за шаром свои войска, вовсю сучит битами, надеясь поразить больше вражеских самураев, чем своих. Как в нормальном пинболе, нужно закидывать шар в бреши во вражеских укреплениях, производя ужасающие разрушения на другой стороне. В припадке того самого гениального дизайнерского озарения, что ранее подарило нам Viewtiful Joe и прочие «неформатные» игры, разработчики из Vivarium разрешили игроку НАКЛОНЯТЬ поле боя — ну, это когда игровая площадка кренится, подпираемая чьим-нибудь толстым пузом... Плюс менеджмент войск, как в серьезном варгейме. ■

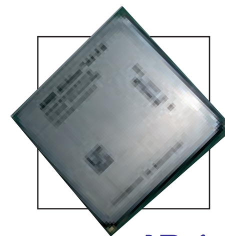


■ Среди доступных «полей» — равнина, горная цепь, замок... Наполнители — мосты, гигантские валуны, стены, ворота, колодцы, осадные башни. Не забудем и про пару сотен орущих самураев.

.SYSTEM







AMD 64 Athlon™ X2



Железные старости

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Подведение итогов отличается от составления прогнозов тем, что в последнем случае надо привести все равновероятные варианты развития событий; в первом же мы имеем полное право делать акценты лишь на самых удачных примерах, на том, что действительно получилось. И это радует.

Две, но в рассрочку

Не иначе как почувствовав востребованность своих творений, спровоцированную появлением новой волны охочих до ресурсов игр, графические чипмейкеры не удовольствовались достигнутым год назад двукратным ростом мощности отдельно взятого процессора. И попытались воспроизвести нечто подобное «на бис». Вышло, быть может, не столь впечатляюще для тех, кто поверил ранневесенним посулам, да и задержки отчасти смазали благоприятное впечатление, но ложка вновь оказалась к обеду. Поскольку массовое появление новинок совпало с выходом еще нескольких нескромных от природы игр, а занявшая видное место в тестовой обойме F.E.A.R. наглядно продемонстрировала, что и заглавным картам из новой линейки можно найти практическое применение.

Более того, оказалось, что неумеренным охотникам за кадросекундами в режиме активированных полноэкранных анизотропных излишеств запросто может не хватить силенок даже самой могучей одиночной карты из наисовременнейшего семейства. «Однако совместных усилий пары карточек, не обязательно самых мощных, а стоящих на одну-две ступеньки ниже, НА СЕГОДНЯ хватит везде и с избытком», — лукаво успокоили нас идеологи движения «SLI & CrossFire». И, надо отметить, эта реклама имела свое влияние, хотя и не совсем там, где хотелось бы авторам упомянутых технологий. Спрос на материнские платы на чипсете nForce4 SLI действительно превысил все ожидания, однако второй графический порт нередко остается не занятым! И в этом есть здравый расчет, ведь если поначалу, когда платы с такой функциональностью стоили под $200, их не имело смысла приобретать иначе как для непосредственной сборки двухголового агрегата, то к концу года, когда цена упала ниже $100 (причем не на самый бросовый продукт, а, к примеру, на очень неплохо оснащенную Gigabyte K8N-SLI), почему бы не предусмотреть свободу маневра? Поставить в такой компьютер одну (но хорошую) карту и иметь возможность в будущем добавить еще одну, если ничего сногсшибательного не выйдет, а игры «потребуют свое» (очень, между прочим, несинтетический вариант развития событий)?

Закругляя тему «двух видеокарт в одном компьютере», констатируем факт: несмотря на то что куда большее внимание в печати в течение всего года уделялось технологии ATI CrossFire, первоначально обещанной нам в окончательном виде еще летом, де-факто 2005-й оказался «годом SLI». И стоит ли напоминать, что причиной тому стали не какие-либо технические особенности реализации, а банальная недоступность ATI-компонентов до самого что ни на есть конца декабря. Будем надеяться, что впредь полугодичными задержками нас утомлять не будут, пару месяцев мы изредка (и только тогда, когда речь идет о революционных продуктах) готовы простить, но не более. OK?

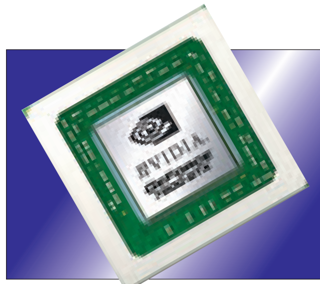
Пиксели на конвейере

В сольном перформансе лидером к концу года также оказалась NVIDIA с ее GeForce 7800 GTX. Причем позиции еще более укрепились с выпуском 512-мегабайтной версии, получившей заодно и увеличение частот, причем значительное: с оригинальных 430/1200 МГц до 550/1700 МГц на процессоре и памяти. Впрочем, мы не собираемся акцентировать на этом внимание и делать какие-либо выводы, слишком уж переменчива графическая фортуна, и когда вы будете держать этот номер в руках, на стендах всех прогрессивных тестеров мира с очень большой вероятностью будут лежать уже сэмплы ATI-карт на R580. В отношении которых пока гораздо меньше слухов, домыслов и пустых обещаний, чем распускалось относительно R520 (X1800). А это, знаете ли, очень часто бывает верным признаком того, что продукт выйдет удачным!

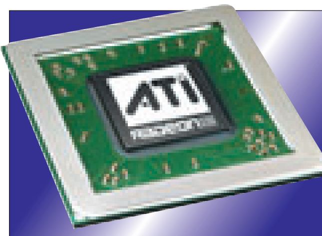
Пока же куда важнее отметить ту идеологическую разницу, которая наметилась в ушедшем году в подходах к развитию архитектуры графических чипов. Расхождения действительно велики. NVIDIA продолжила с минимальными косметическими изменениями следовать прежнему пути наращивания количества конвейеров и вполне убедительно доказала, что резерв этого направления еще не исчерпан. Тогда как ATI «всех обманула» и вместо 32-х или хотя бы 24-х, как у конкурента, конвейеров, ожидавшихся общественностью в связи с переходом на техпроцесс 90 нм (исходя из положения, что, коль скоро NVIDIA располагает 110 нм, более тонкий техпроцесс может позволить уместить пропорционально больше), оставила прежнее количество: 16. Но, как мы уже подробно отчитывались в соответствующей части многотомного новостного изложения, ATI сумела полностью перелопатить логическую

схему чипа в целом. То есть использовала переход на новый техпроцесс не для количественного наращивания мощности, но для качественных изменений, со вполне прозрачной целью добиться большей эффективности исполнения шейдеров.

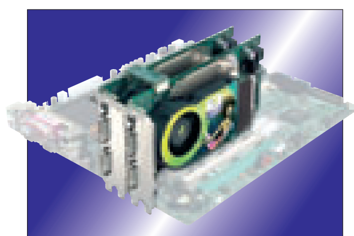
То, что именно пиксельные шейдеры едва ли не монопольно потребляют ресурсы графических процессоров, ни для кого не секрет, поэтому изменение приоритетов в их пользу выглядит полностью оправданным. А насколько в долгосрочном плане новая архитектура окажется сильнее прежней, можно будет «начать судить» с выходом уже следующего представителя ATI-линейки, того самого R580. Не исключено, что ATI не только подтянет количество исполнительных блоков до уровня конкурента, а продолжит экспериментировать, и R580 будет еще интереснее. Впрочем, основное подтверждение того, что инженеры ATI занимаются разработкой не ради оправдания собственного существования, мы имеем уже сейчас: Radeon X1800XT при своих 16 конвейерах и в общем не заоблачных частотах оказался конкурентоспособным на фоне GeForce 7800 GTX с 24 конвейерами.



■ Самый быстрый графический чип 2005 года.



■ Самый прогрессивный GPU образца пятого года второго тысячелетия.



■ Закрасьте сами! Если две видеокарты представляются вам явным излишеством, материнскую плату с парой PCI-Express x16 можно взять с прицелом на будущее.

Центральный прогресс

Ключевое событие года в категории «центральные процессоры» — безусловно, выход двухъядерных чипов во главе с действительно удачной линейкой AMD Athlon 64 X2. Которую мировые компьютерные СМИ хвалили столь же дружно, насколько дружно ругали симметричный ответ Intel — Pentium D. И, надо признать, в обоих случаях за дело. Однако, как и следовало ожидать, с игровым сегментом любые «двухъядерники» соотнеслись лишь косвенно. Если вы присматриваетесь к процессорам не столько с точки зрения игр, сколько с высоты профессиональных задач (и программ, ранее уже оптимизированных под многопроцессорное исполнение), хороший двухъядерный процессор, несомненно, позволит работать эффективнее, а заодно справится и с играми. Но если игры представляют собой наиболее ресурсоемкое ПО, которое будет исполняться на вашем компьютере, и переплачивать за возможность запустить параллельно с игрой еще что-нибудь из «тяжелого» нет средств (желания), можно обойтись мощным процессором с единственным ядром. Более подробно в цифрах и фактах этот вопрос раскрывается на соседних страницах — см. обзор неожиданного продолжения серии FX (AMD), формально уже принадлежащего 2006 году.

Таким образом «стопроцентно игровой» новинкой 2005 года можно назвать один лишь Athlon 64 FX-57. Он действительно оказался самым мощным процессором по мнению большинства современных игр, продолжает таковым оставаться и имеет немало шансов продержаться в лидерах еще эдак с годик. Что ни капельки не стало неожиданностью, поскольку он был получен на базе предыдущего чемпиона (FX-55) методом, безотказно влияющим на игровой потенциал ядра AMD K8. Ему просто увеличили частоту.

Что касается более приземленного класса процессоров дешевле $250-300, на который ориентируется большинство простых смертных, в том числе и с прицелом на игровое применение, то здесь «нашим выбором» остаются все те же наименования, поскольку в этой категории ничего, что могло бы изменить ситуацию, за год так и не было выпущено ни одним из известных нам ЦП-производителей. Линейка «одноядерных» Athlon 64, незаметно переведенная на 90 нм, продолжает сохранять явное лидерство как по критерию цена/производительность, так и по второстепенным параметрам тепловыделения и проистекающего из него уровня вентиляторного шума. Плановой реорганизацией явилось исключение бюджетного разъема Socket 754 из числа достойных носить на себе старшие модели семейства Athlon 64. На сегодня для него выпускаются лишь процессоры Sempron, — впрочем, мы еще год назад рекомендовали присмотреться к Socket 939 с двухканальным контроллером памяти, в играх не лишним.

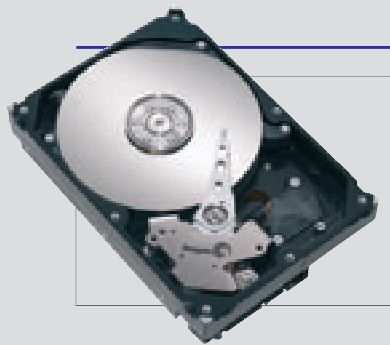
А как же другие технологии, обещавшие нам качественные изменения безо всяких с нашей стороны усилий и капиталовложений? Увы, несмотря на весенний выпуск Windows XP x64 Professional и появление нескольких оптимизированных 64-битных игр (вернее, патчей для их — Far Cry, Chronicle of Riddick, Half-Life 2 и др. — запуска под этой системой), вынуждены признать, что воспользоваться потенциалом 64-битного процессора осмысленно и с впечатляющей отдачей нам в ушедшем году не удалось. Инерция в данном вопросе действительно велика: если каждая новая версия шейдеров (что куда более насущная задача по степени влияния на качество изображения) внедряется годами, то продвинуть «64-битность» не в пример сложнее. Пожалуй, мы даже не будем загадывать, когда это окончательно и повсеместно произойдет. Остается только порадоваться, что разработчики Athlon 64 в свое время не последовали пагубной моде создать процессор «медленный сегодня, но быстрый с учетом будущей оптимизации программ» и сумели выжать максимум также и из 32-битной архитектуры.

Всякая всячина

Характерно, что прогресс материнских плат, ранее жестко привязанный к обновлению процессорных разъемов (за редким исключением), сейчас демонстрирует очевидную самостоятельность. О насаждении двух графических портов вместо одного мы уже рассказывали в красках. Но есть и другие примеры положительных новаций, к примеру, распространение Serial ATA II, интересного не столько своей удвоенной пропускной способностью (порог 150 Мбайт/с по версии SATA 1.0 на сегодня еще далек от насущных потребностей даже самых быстроходных жестких дисков), сколько обязательным приложением в лице технологии NCQ. Нельзя не отметить и смену лидеров в стане чипмейкеров: бывшие ранее основными «альтернативщиками», компании VIA и SiS оттеснены на второй план решительными действиями NVIDIA и ATI. Первым по объемам выпуска чипсетов по-прежнему остается Intel, но именно за 2005 год и преимущественно стараниями NVIDIA в этой сфере был учинен решительный передел.

Выбираясь из недр корпуса нашего «итогового» компьютера, обращаем внимание на обновление его периферии. Здесь минимум изменений, но кое-что есть. Лазерные мыши Logitech и Genius всерьез претендуют на вытеснение светодиодных в устоявшемся ряду игровых манипуляторов. Монитор — уже твердо и без вариантов ЖК, с диагональю от 19 дюймов и утвердившейся в этом классе технологией OverDrive, действительно и зримо влияющей не только на формально заявленное время реакции пикселей, но и его субъективное восприятие в условиях динамичного и не черно-белого изображения. Впрочем, вплотную к разумной ценовой категории уже приблизились 20-дюймовые ЖКМ (а такой монитор, как Acer AL2021, попал в нее уже давно), имеющие несомненное конкурентное преимущество: разрешение 1600x1200 точек. ■

/ hdd



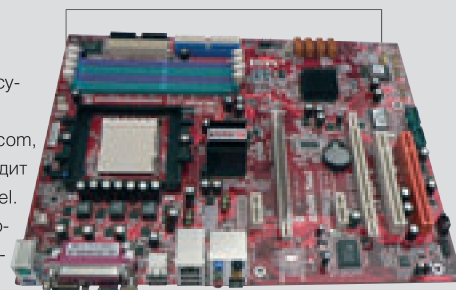
Жесткие новости

Компании Seagate и Maxtor синхронно и не сговариваясь запустили каждая по новой линейке жестких дисков с последовательным интерфейсом Serial ATA II (пропускная способность до 3 Гбит/с). Новые винчестеры Seagate Barracuda 7200.9 вращаются со скоростью 7200 оборотов в минуту, емкость буфера составляет до 16 Мбайт. Среди официальных сфер деятельности — серверы начального уровня, высокопроизводительные ПК и мультимедийные системы. В устройствах реализована полезная технология Native Command Queuing (NCQ): как мы уже отчитывались в прошлогоднем обзоре, выстраивание команд в собственную очередь позволяет жесткому диску обрабатывать несколько отсылаемых процессором запросов в таком порядке, чтобы головкам чтения-записи не приходилось совершать лишних движений. Диски предлагаются в модификациях емкостью от 80 до 500 Гбайт с щедрой пятилетней гарантией.

Жесткие диски компании Maxtor, пополнившие линейки MaXLine III и DiamondMax 10, имеют ровно такие же теоретические характеристики, лишь объем пока ограничен 300 гигабайтами. Поставка жестких дисков уже началась, спрашивайте в киосках вашего микрорайона! Кстати! Как только что выяснилось, компания Seagate приобрела Maxtor... ■

/ platform

Долгая история CrossFire

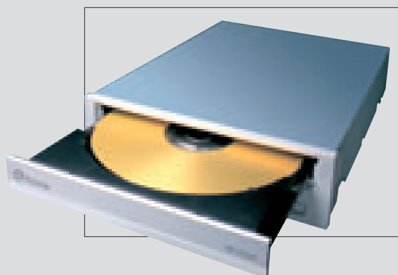


Несмотря на уже появившиеся в продаже комплекты видеокарт (в основном «мастер-карты» Radeon X850XT), укомплектовать систему о двух видеокартах по версии ATI по-прежнему остается задачей не осуществимой. И все почему? Нет, позвольте доложить, соответствующих материнских плат!

Компания ATI подвела промежуточный итог CF-эпопеи на открывшемся недавно сайте www.radeonxpress.com, посвященном чипсетам ATI вообще и версии CrossFire Edition в частности. Выбор материнских плат не выглядит изобильным в сравнении с богатством SLI-моделей. В списке 9 моделей для платформы AMD и три — для Intel. Такая раскладка вполне оправдана, учитывая сложившиеся предпочтения современных игр в отношении процессоров (впрочем, Intel собирается в ближайшее время порадовать своих апологетов выпуском плат на i975-чипсете, поддерживающих работу пары видеокарт именно и только в режиме CrossFire).

Новые платы, как и следовало ожидать, комплектуются преимущественно южными мостами компании ULi, поскольку собственный южный ATI-мост — SB450 — нехорошо отметился медленной работой с USB 2.0-устройствами (впрочем, никаких других замечаний к нему нет). Кроме уже известного моста M1573, на платах ASUS, ABIT и ECS встречается новый чип M1575, отличающийся поддержкой Serial ATA II. Во всех случаях поддерживается кодек 8-канального HD Audio. Хорошо? Да не очень... Неожиданно, в декабре, компанию ULi приобретает некая NVIDIA, и теперь остается только гадать, будут ли выполнены прежние обязательства. А ATI в любом случае нужно срочно выпускать собственный полноценный южный мост, давно готовящийся SB500. История продолжается. ■

/ writer



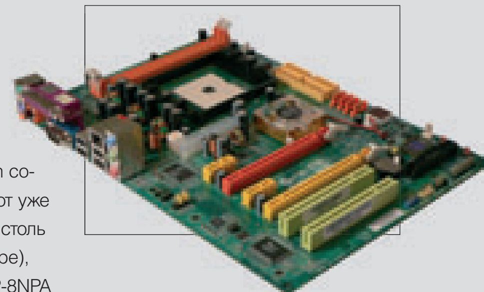
И даже Plextor

Оптические приводы радовали нас бурным прогрессом. Для тех, кто не уследил, напоминаем: сначала росли скорости записи DVD, затем этот рост приостановился и начали «сползать» цены, вплоть до уровня, когда покупать для нового компьютера привод с усеченной функциональностью стало делом по меньшей мере странным. Теперь наблюдается некоторое насыщение: потихоньку растут скорости записи двухслойных дисков, что почти никого не волнует, ибо такие диски остаются дорогой экзотикой.

Желающим заглянуть за горизонт, как обычно, достаточно обратить внимание на новости компании Plextor. Пополнением здесь являются две модели — PX-755 и PX-760, причем первая появилась позже второй и имеет относительно худшие характеристики (хотя они и «outstanding»: 16-кратная скорость записи DVD+R/-R и 10x — DVD+R DL). В чем причина? Поставки 760-й задерживаются, поскольку качество записи с заявленной 18-кратной скоростью «не соответствует внутренним стандартам Plextor». ■

/ motherboard

SLI недорого



Продолжаем наш депрессивно-послепраздничный дайджест. Не успели мы в прошлый раз порадоваться расширению территории SLI в бюджетном направлении и рассказать вам о выпуске компанией Albatron новой материнской платы K8NF4X-754 (платы, замечательной тем, что отменный полнофункциональный чипсет NVIDIA nForce4 SLI с парой непревзойденных графических портов PCI-Express 16x и бронеподобным аппаратным файерволом сочетается здесь с бюджетным процессорным разъемом Socket 754), как та же самая Albatron сообщила о невозможности начать поставки этой платы из-за технических проблем, решить которые не удается вот уже два месяца. Впрочем, если вы твердо уверены, что бюджетные процессоры вообще (или Sempron в частности) столь мощны, что к большему стремится не след (мы, кстати, планируем проверить это положение в мартовском номере), имейте в виду, что ровно такую же по функциональности плату предлагает компания Epox. Плата называется EP-8NPA SLI, она стопроцентно работоспособна и уже доступна в продаже, в том числе в пределах РФ. The Happy End. ■

/ **Mouse**

Мышиная возня

(Окончание.
Начало см. в #01’2006.)

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ, ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Продолжаем с нескрываемым предновогодним удовольствием тестировать свежие изделия электромеханической промышленности Китайской Народной Республики! В честь чего с гордостью предлагаем вашему вниманию на 37,5% обновленную и улучшенную методику мышеиспытаний.

Как мы тестировали

Штатный «тест-ковер» Verbatim был заменен на коврик MicrOptic, созданный, по заявлениям компании Nova, специально для работы с оптическими мышами. Быть может, кто-то еще помнит, что для шариковых (отнюдь не оптических) мышей она же выпускала сверхтонкий самоклеющийся коврик MicroPoint. Точность навигации шариковой мыши напрямую связана с характеристиками поверхности, по которой ей приходится перемещаться, чего нет в случае с оптическими моделями. Кстати, и по MicroPoint оптические мышки из нашего обзора колесили без особых замечаний, несмотря на светоотражающие вкрапления этого изделия. Что же отличает MicrOptic от других мышековриков? Если верить разработчикам, высокотехнологичный материал, «оптимизирующий инфракрасный луч и повышающий точность перемещения манипулятора».

Испытательный стенд им. компании OLDI (www.oldi.ru) обеспечил практически устоявшуюся тестовую конфигурацию: процессор Athlon 64 3500+, память DDR400 Corsair CMXP512-3200XL в виде двухканального комплекта из двух модулей по 1 Гбайт каждый, видеокарта ATi Radeon X800XL, жесткий диск Western Digital WD2000 SATA (200 Гбайт), звуковая карта Creative Audigy 2 ZS. Операционная система — Windows XP SP2.

Мышедрайверы использовались самые свежие; только в случае трехкнопочных мышей без дополнительных кнопок мы полагались на ПО Windows XP. В качестве игротестов выступали такие широко известные изделия, как Quake 4, где игроку приходится совершать очень много стремительных телодвижений, и Warhammer DoW: Winter Assault, где основное управление ложится именно на мышь. Условия для испытания в офисных приложениях не претерпели изменений: серфинг по Сети в Internet Explorer и обработка фотографий в Adobe Photoshop 7.0. Оценки выставлялись исходя из функциональности, удобства кнопконадавливания и способности курсора к точному позиционированию.

LOGITECH RX300 PREMIUM

удобство в работе **4,0** | удобство в играх **3,8** | рейтинг **3,5**



цена	460 руб.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Microsoft 4.10.851.0

Мыши Logitech пользуются повышенной популярностью, даже несмотря на то что компания перевела их производство в Китай. RX300 Premium — обычная трехкнопочная мышка, поставляемая без коробки. То есть принадлежащая к OEM-серии, которая, вообще говоря, не должна появляться в продаже сама по себе, а лишь в комплекте с брэнднейм-компьютерами, для которых Logitech производит партию таких мышей — в требуемой цветовой гамме, с логотипом и т.п. Однако в нашей свободной стране любое существующее в природе компьютерное железо может оказаться в розничной продаже, безо всяких маркетинговых реверансов, в истинно пролетарских пупырчатых пакетиках.

В комплекте только неизменная насадка-переходник USB-PS/2. Любители «спецэффектов» могут быть свободны — никакой подсветки нет (так как пластик ее не пропускает). Остается загадкой и происхождение слова «premium» в названии. На ощупь мышка довольно увесистая, хотя габаритами подходит под среднюю руку. С обеих сторон имеются небольшие углубления под большие пальцы, что символизирует особую любовь данной модели к левшам (или правшам?). Щелчок у кнопок быстрый, легкий, внятный. А вот клавиша скроллинга нажимается туго, и вряд ли можно надеяться, что со временем она разработается. Впрочем, всякое бывает.

Очевидно, в случае с RX300 Logitech требует чуть больше денег за марку (вероятно, учитывая, что она должна быть скрыта от конечного потребителя). Вместе с тем, добавь производитель пару-тройку функциональных клавиш, мы были бы вполне довольны этим творением.

LOGITECH FOOTBALL MOUSE

удобство в работе **3,7** | удобство в играх **3,5** | рейтинг **3,5**

« Все самое дешевое, разноцветное и простое — детям!» Кажется, в Logitech это распространенное заблуждение приняли на веру. Впрочем, на педагогические темы мы рассуждать не берем-



цена	560 руб.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Microsoft 5.1.2600.0

ся, хотя возражения тут вполне определенные: для формирования художественного вкуса желательно, чтобы детские вещи были добротными (пусть и недорогими). Аляповатая расцветка и примитивизм — это не наш метод, товарищи, однако и серьезность хороша в меру, в конце концов, адекватный взгляд на вещи воспитывается личным примером!

Поверхность Бекхэм-мыши имитирует покрытие мяча не только раскраской, но и рельефом, то есть разделена на «шашечки». Мышь выпускается как в белой, так и коричневой цветовой гамме. Каких-либо эргономических углублений под пальцы нет, но все равно детской руке держать эту мышь будет гораздо удобнее, чем любую типовую, поскольку ее габариты на одну треть меньше условно-стандартных размеров, присущих современным манипуляторам этой компании.

В работе отметим легко прокручиваемое колесико и тихие, но четкие щелчки основных кнопок. Однако в быстрых играх маленькая мышь оказалась не так удобна, не столько по вине размера, сколько из-за недостаточной избирательности оптической системы. Мы всерьез засомневались соответствию реальных характеристик паспортным 800 dpi. А взрослому пользоваться такой мышью вдвойне неудобно — приходится напрягать кисть, стараясь обхватить корпус, что не способствует точности движений.

LOGITECH LADYBIRD MOUSE

удобство в работе **3,7** | удобство в играх **3,5** | рейтинг **3,5**

цена	560 руб.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Microsoft 5.1.2600.0

Футбольный мяч — для мальчиков, божья коровка — для девочек. Ladybird практически повторяет Football по конструкции, отличия лишь в расцветке и в том, что верхняя поверхность мыши теперь гладкая. Повторяться в оценках не будем, лучше внесем дополнения. В комплекте есть документация на русском и CD с драйверами, но нет переходника под разъем PS/2. Кроме того, обратила на себя внимание третья кнопка, чью роль по теперешним временам окончательно взяло на себя колесико. Щелкается оно обыкновенно более туго, чем основные кнопки, чтобы могущий пользователь не нажал на колесо случайно. Но в данном случае податливость можно охарактеризовать как среднюю.

LOGITECH MX510

удобство в работе **4,0** | удобство в играх **3,9** | рейтинг **3,9**



Logitech-мышки «для взрослых» стоят заметно дороже. MX510 — модель не новая, но еще не снятая с производства и в наших тестированиях ранее не отмечавшаяся. Строгий вид — черное основание и темно-синий верх — сочетается с несерьезными «вмятинами» на поверхности. Впрочем, никаких вмятин нет! У мыши исключительно гладкая, даже глянцевая, «кожа», а оптические искажения вносит оригинальная раскраска. Основные кнопки выполнены заподлицо с корпусом, что уже становится общим местом и, пожалуй, удачно как с эстетической, так и конструктивной точки зрения. Если пластик подобран правильно, четкость нажатия по сравнению с раздельными подпружиненными кнопками нисколько не ухудшается. И мышь Logitech — тот самый случай.

5 лет новостей XXI века
КОМПЬЮЛЕНТА

С первых дней 2001 года "Компьюлента" передаёт сводки из будущего. Дот-комы и их крах, Google и Microsoft, падение "Мира" и строительство МКС, роботы и киборги, iPod и Napster, Linux и Livejournal. Пять лет новостей XXI века.

цена	1120 руб.
число кнопок	8 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	SetPoint 2.46

Мышь предназначена для правшей, так как слева корпус имеет углубление под большой палец. Она довольно крупная, поэтому держать ее будет приятно обладателям средней (а еще лучше — большой) руки. Боковые кнопки (они у мышей Logitech обычно бывают только слева) нажимаются удобно, чего не скажешь о трех кнопках возле колесика. Во-первых, они мизерные, а во-вторых, глубоко утоплены в корпус, поэтому нужно приложить некоторое усилие, чтобы привести их в чувство. Колесико крутится свободно, кому-то может даже показаться, что излишне легко, особенно на фоне недавнего знакомства с мышами A-tech. А вот нажатие на него тугое. С годами проблема, разумеется, решится, но поручать важные функции, требующие оперативного отклика, «третьей кнопке» этой мыши мы не советовали бы.

В играх MX510 себя ведет скромно. Можно найти подобную модель у конкурентов по более низкой цене и с более удачными клавишами. С другой стороны, практика показывает, что мыши Logitech служат дольше, а главное — сохраняют свои характеристики на исходном уровне в течение длительного времени. Именно по этой причине искатели идеала, возможно, предпочтут иной вариант: найти функционально совершенную мышь, произведенную самой Logitech, пусть и чуть более дорогую.

LOGITECH MX518

удобство в работе **4,2** | удобство в играх **4,8** | рейтинг **4,6**





цена	1750 руб.
число кнопок	8 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	1600 dpi
драйвер	SetPoint 2.46

Мы это стремление в целом поддерживаем и с удовольствием привлекаем на тесты изделия, на упаковке которых недвусмысленно указано «for gamers»! Logitech MX518 из таких.

По дизайну мышь повторяет MX510, выпускается в нескольких красочных вариантах, включая упомянутый псевдорельефный. За официальное «игровое» позиционирование надо благодарить опцию переключаемой чувствительности (доступны три значения: 400, 800 и 1600 dpi), причем не через драйвер, что было бы не таким уж сногсшибательным новшеством, а выделенными для этой цели кнопками.

Если установить ПО и фирменный драйвер, выбор разрешения можно «привязать» к запускаемой программе. Нетрудно догадаться, что там, где требуется активное курсоровождение, максимальное разрешение оказывается лучшим выбором. Более того, после некоторого привыкания даже в офисных программах не хочется отказываться от максимальной чувствительности мыши, хотя поначалу более привычным в спокойной работе кажется режим 800 dpi. Что касается динамичных от природы игр, здесь возвращаться к мышам с меньшим разрешением было просто-таки чертовски огорчительно! С MX518 стрельба «рельсой» в Quake 4 велась почти без подготовки, убийственная метка за доли секунды оказывалась там, где нужно.

Производитель по праву считает MX518 «самой игровой» мышкой в линейке. Мы соглашаемся с Logitech, награждая мышь «Нашим выбором», — правда, с одной оговоркой: дополнительные кнопки рядом с колесом (см. MX510) кажутся нам слишком уж крохотными.

LOGITECH MX900

удобство в работе **4,3** | удобство в играх **4,0** | рейтинг **4,1**



цена	2300 руб.
число кнопок	8 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	800 dpi
драйвер	Logitech 1.0.236.0

Самый прогрессивный журнал современности, разумеется, не мог обойтись без моделей, лишенных того самого признака, благодаря которому этот манипулятор получил свое имя. Мы о беспроводных моделях, теоретически очень полезных в двух случаях. Во-первых, когда мышь вместе с клавиатурой, а также прочей домашней и офисной утварью помещается на общем столе, отчего неизменно и прочно вплетается своим проводом в окружение. И во-вторых, если она работает в составе компьютеризованного домашнего театра, когда между компьютером и спящим в кресле пользователем образуется приличная дистанция.

Logitech — одна из немногих компаний, поддерживающих линейку не просто беспроводных мышей, но совместимых с радиоинтерфейсом Bluetooth. MX900 пришла на смену старому хиту MX700, но ее характеристики остались теми же. Стиль солидный: серебряный металлик, черное основание, ничего лишнего. Работает от двух пальчиковых батареек, причем в комплекте идут Ni-MH-аккумуляторы немалой емкости (1800 мА-ч). Мышка заряжается через кредл, выполняющий функцию Bluetooth-передатчика на расстоянии до 10 м.

Собственно MX900 — классический образец современной продукции Logitech, с тем же расположением кнопок и эргономических углублений, что и у двух рассмотренных выше мышек. Отсутствие «хвоста», конечно же, положительно влияет на общее впечатление. Но если вы способны проложить кабель так, чтобы он не мешал мышке двигаться в пределах коврика... то MX518 с ее 1600 dpi окажется безусловно впереди. Тем более что благодаря высокому разрешению возрастает не только точность управления, но и амплитуда движений по коврику оказывается просто-таки минимальной, а значит, наличие провода будет почти неощутимо. Как всегда, двояко воспринимается и утяжеление мышки из-за пары аккумуляторов: для граждан, обладающих излишком физической энергии, это плюс, ибо не дает промахнуться мимо цели; ценители же мини-мышей водить такой пароход откажутся.

Радует, что по сравнению с MX700 у MX900 кардинально переработан (в лучшую сторону!) софт. Если бы еще не эти вездесущие маленькие верхние кнопочки!

LOGITECH MX1000

удобство в работе **4,2** | удобство в играх **4,4** | рейтинг **4,3**



цена	2000 руб.
число кнопок	8 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	SetPoint 2.46

По словам разработчиков, это «первая в мире лазерная мышь, обеспечивающая 20-кратное превосходство по возможностям слежения по сравнению с оптическими датчиками и задающая совершенно новый уровень точности перемещения». Что ж, это правда — первая в мире, а вот уровень проверим на деле, пока же проведем внешний осмотр. Наконец-то исчезли три карликовые клавиши — теперь колесико окружают две вполне удобно нажимаемые кнопки. А вот эргономика корпуса по-прежнему благоволит правшам, о чем свидетельствуют не только выемки на левой боковине, но и рельеф правой. Тем не менее рука чувствует себя лучше, чем на MX900. Также на MX1000 обнаружились три индикатора, отображающих заряд батареи, в качестве которой используется самый что ни на есть фирменный аккумулятор — как в сотовых телефонах и цифровых камерах.

В играх понравилось, что все кнопки и колесо прокрутки нажимаются легко, но в то же время четко — именно так, как должно. Что касается превосходства лазера над светодиодом, то, если сравнивать с Logitech MX518, последняя окажется несомненно проворнее. Более того, при использовании нашего коврика 1600 dpi у проводной модели смотрелись заметно выигрышнее 800 dpi в исполнении лазерной бесхвостой. Совершенно очевидно, что ограничением в данном случае выступает пропускная способность интерфейса, тогда как оптическая система обладает по меньшей мере не худшей разрешающей способностью. Чистое преимущество лазера — еще меньшая требовательность к материалу поверхности, чем у современных светодиодов, особенно заметная тогда, когда приходится работать мышью в, гм, полевых условиях.

LOGITECH LASER CORDLESS G7

удобство в работе **4,2** | удобство в играх **4,5** | рейтинг **4,5**





цена	3400 руб.
число кнопок	6 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	2000 dpi
драйвер	SetPoint 2.46

Использующая все тот же лазерный датчик G7 Laser Cordless обещает нам устранение вышепроявившегося компромисса между беспроводной свободой и ограниченной пропускной способностью радиоканала. Заявленная пропускная способность «проприетарного» канала у нее равна скорости передачи данных через полнокровный USB-порт, то есть избыточна для лазерного датчика с разрешением 2000 точек на дюйм, в течение секунды способного различить под собою до 6,4 мегапикселя. Питается мышь от собственного перезаряжаемого литий-ионного аккумулятора, располагающего запасом энергии на 7 часов игрового времени.

Философский вопрос: стоит ли разрешение 2000 dpi запрашиваемого за него дополнительного и немалого по абсолютной величине количества дензнаков (разумеется, по сравнению с нынешним 1600 dpi-мейнстримом той же Logitech)? Разницу нащупать в тестах, пожалуй, можно, почувствовать в реальной суровой действительности, вероятно, тоже... Но (да не обидится на нас Logitech) разница эта очень невелика. Между тем в дополнительных кнопках обнаружился дефицит по сравнению с предыдущей серией: пропала одна кнопка на «макушке» и одна боковая. Причем размер верхних кнопок и характер их размещения в корпусе вновь оказался на уровне MX900, заслужившем не самую высокую оценку. Мышь, подобно MX518, имеет переключаемую чувствительность (выбирать на этот раз дозволяется между 400, 800 и 2000 dpi). Имеется и слегка удешевленная проводная версия, с аналогичным дизайном и датчиком на 2000 dpi, зовется Logitech Laser Cordless G5.

Но давайте не будем придираться и скажем спасибо Logitech за то, что она в числе немногих развивает игровое железо в правильном направлении. Спецприз ей за это!

LOGITECH CORDLESS PILOT

удобство в работе **3,7** | удобство в играх **3,8** | рейтинг **3,8**



Беспроводная Logitech-тема не исчерпывается дорогими до неприличия моделями. Есть и условно-бюджетная версия — Cordless Pilot. В свое время .EXE писал о первой ревизии этой модели, сейчас перед нами вторая — еще более дешевая и, не побоимся этого словечка, стильная. В комплекте идут две съемные панельки синего и красного цветов, цвет по умолчанию — серебристый. Кредла для подзарядки, естественно, нет, а в упаковке обнаруживаются две батарейки Duracell. После их инсталляции мышка становится весьма упитанной (по массе, конечно). Вы же, скорее всего, решите обзавестись комплектом аккумуляторов, чью цену формально надо приплюсовать к стоимости мыши.

Но это мелочи. Cordless Pilot предназначена для водителей мышей со средними и даже маленькими дланями. В большой ладони «грызун» чувствует себя не совсем в своей мышеловке. Эргономических изгибов поверхности не прощупывается, есть лишь небольшие углубления с обеих сторон. Мышь в целом неудобная, но, заметьте, одинаково неудобная как для левшей, так и для правшей. Основные и единственные кнопки кликаются без

цена	850 руб.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Logitech 9.79.1 build 25

замечаний, точность реакции не поражает, но и не дает повода усомниться в заявленном разрешении. Словом, побегать-пострелять вполне можно, а дополнительные кнопки предоставляются за дополнительную плату. Ах, да. Принимает радиосигнал «полумышка» со шнурком. Если бы не это, оценку Cordless Pilot пришлось бы снизить до 3,3, истинно заявляем.

LOGITECH MEDIAPLAY CORDLESS

удобство в работе **4,5** | удобство в играх **4,0** | рейтинг **4,4**



цена	1500 руб.
число кнопок	11 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	SetPoint 2.46

И вновь в качестве характеристики дизайна напрашивается то самое слово на букву «с», однако за симпатичностью мыши, напоминающей болид из игры Ballistic, просвечивается внятная и полезная в игровом деле эргономическая составляющая. Перед нами мышь, нацеленная на работу с аудио- и видеоприложениями. Специальные кнопки воспроизведения-прокрутки расположены так, чтобы, взяв «грызуна» в руку, можно было пользоваться им как пультом. За дистанционность управления отвечает USB-датчик, выполненный во флэш-стиле: его можно подключить напрямую к USB-порту, либо через удлинитель, прилагающийся в комплекте.

Как и в случае с MX1000, оптический сенсор здесь невидим, хотя датчик в недрах корпуса светодиодный, зато хорошо различимы (особенно в темноте) мультимедиа-кнопки, подсвечиваемые красными огоньками.

Но нас интересуют игры. Средняя рука (правши) лежит на MediaPlay Cordless как влитая благодаря удачной форме изделия и резиновой полоске. Две боковые кнопки слева позволяют запрограммировать любые игродействия. Что касается медиакнопок, то в играх на них лучше не рассчитывать, так как быстро дотянуться до них в пылу сражения не удастся. Если же пользоваться клавиатурой не хочется вовсе, можно задействовать клавиши рядом с колесиком мыши. Все кнопки нажимаются четко, даже вспомогательные, что встречается нечасто.

За совокупность игровых качеств мышь заслуживает твердой «четверки». Если же вы любите не только играть, но и, скажем, души не чаете в командовании просмотром-видео-не-вставая-с-дивана, MediaPlay Cordless — это совсем ваше.

GENIUS ERGO 520

удобство в работе **4,4** | удобство в играх **4,3** | рейтинг **4,3**



цена	1200 руб.
число кнопок	7 + «двухпозиционное» колесо скроллинга
интерфейс	USB и PS/2
разрешение	400/800/1600 dpi
драйвер	Microsoft 8.01.00

Приятная, в меру шершавая пластмасса корпуса; колесо прокрутки срабатывает тихо-тихо, к тому же оно сделано качающимся и, следовательно, способным управлять прокруткой текста не только по вертикали, но и по горизонтали. Солидное (что твой Logitech) впечатление слегка портят болтающиеся дополнительные кнопки. Качающаяся клавиша на боковине по умолчанию приспособлена для регулировки громкости и очень удобна, а вот маленькие кнопки пролистывания под средний палец сливаются с окружением и хвалебных слов не заслуживают.

По аналогии с 518-м изделием Logitech мышь поддерживает регулируемую чувствительность сенсора, но для переключения используется одна кнопка, которой нельзя назначить иную функцию (разве что совсем выключить, чтобы избежать случайных нажатий), а уровни чувствительности выбираются через драйвер. Вновь наиболее приемлемыми для работы с «форточным» интерфейсом представляются 800 dpi, а в играх не хочется отказываться от 1600 dpi. Что лучше, 1600 dpi by Genius или by Logitech? Хороший вопрос, а главное — совершенно правомочный. Но на практике он будет звучать менее политкорректно: что я потеряю, выбрав более дешевый вариант? Рискнем ответить: поначалу не потеряете почти ничего, особенно если не будете сравнивать модели «в лоб». Тем более что и у MX518 не все идеально с удобством употребления дополнительных кнопок. Нюансы позиционирования, конечно, есть, но объективно найти и расписать отличия мы не беремся.



Нам нечего сказать и о том, как поведет себя мышь со временем... Позабавил значок перечеркнутого мусорного бака на корпусе, каковой можно встретить на аккумуляторах, — иными словами, сдавайте мыши на утилизацию, берегите природу! Хотя, разумеется, никакого источника питания внутри проводная мышь не предусматривает. И к сроку службы значок также не имеет никакого отношения.

GENIUS ERGO 525

удобство в работе **4,5** | удобство в играх **4,5** | рейтинг **4,5**

Перед нами полнофункциональный аналог предыдущей мыши, за исключением оптической системы. Как и в случае с Logitech

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL

удобство в работе **3,7** | удобство в играх **3,7** | рейтинг **3,7**

Великая и ужасная компания, конечно, сама мышей не штампует и даже не очень-то заботится (в последние годы) о продви-





цена	1500 руб.
число кнопок	7 + «двухпозиционное» колесо скроллинга
интерфейс	USB и PS/2
разрешение	400/800/1600/2000 dpi
драйвер	Microsoft 8.01.00

MX1000 и G7, Ergo 525 дарит нам счастливую возможность приобщиться к достижениям лазерной НТР. А поскольку лазерная мышь Genius осталась с «хвостом», то есть не имеет ограничений по скорости передачи данных (а ее контроллер способен обрабатывать до 6,4 мегапикселя в секунду), кроме собственно фактора прогрессивности мы получаем и беспрецедентно высокое разрешение. Впрочем, мы очень долго старались уловить разницу между 1600 и 2000 dpi и преуспели в этом еще меньше, чем в случае с мышью G7.

Со всей определенностью можно сказать следующее: точность позиционирования у Genius Ergo 525 выше, чем у лазерной (но беспроводной) MX1000, и находится на уровне MX518. Не забудем также о меньшей привередливости лазера к материалу поверхности, благодаря чему управление в сложных условиях радует даже при обычном разрешении. И вспоминаем о трехгодичной гарантии, недавно введенной компанией KYE Systems! С учетом цены ответственно рекомендуем эту модель как «Лучшую покупку».



цена	600 руб.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Microsoft 4.10.851.0

жении данной продукции под своим лейблом. Тем не менее Microsoft-мыши в продаже исправно присутствуют и примером тому вот эта беспроводная модель.

Классические формы Microsoft'овских «грызунов» радуют тем, что одинаково удобны для левши и правши и для рук большинства описанных ГОСТом типоразмеров. Это та самая золотая середина, которая придется по душе тем, кто не ищет мышь точно под себя, а просто алчет универсальности.

В поставке был обнаружен переходник с USB на PS/2, идущий практически со всеми вышеназванными мышами, но зато не было батареек. Что ж, спишем это на низкую цену. В прочем — никаких огорчений. Мы можем ставить в пример мягко, но четко нажимающиеся кнопки, а кому-то понравится бесшумно вращающееся колесико. Жаль только, нет дополнительных кнопок, поэтому за функциональность Wireless Optical получает сущие пустяки. Однако для тех, кто ищет недорогой беспроводной манипулятор, эта мышь определенно представляет интерес.

APC OPTICAL TRAVEL MOUSE — ВНЕ КОНКУРСА



цена	400 руб.
число кнопок	3 + колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	400 dpi
драйвер	Windows XP generic 5.1.2600

Растет и ширится мобильное движение, товарищи! И если к сверхмощному полноразмерному ноутбуку логично приобрести столь же полновесную и многофункциональную мышь, то для тонкой и легкой модели (мы уверены!) нужна соответствующая — компактная и удобная, чтобы можно было, простите, положить в карман и поехать куда глаза глядят. Самым удачным на сегодня вариантом, на наш изощренный взгляд, является все же проводная модель, но максимально портативная и с убирающимся в катушку шнуром. А поскольку все мыши подобного дизайна очень похожи друг на друга, в качестве иллюстрации мы взяли неспецифическую продукцию компании APC, известной (широко известной!) своими источниками бесперебойного питания. И вот решившую расширить модельный ряд в направлении мышей (а также почему-то... детекторов отпечатков пальцев).

Так вот. Новый опыт APC можно считать удачным — мышка получилась вполне приличная, вернее, типичная для своего класса. Хотя вряд ли можно сомневаться, что выпускаются эти мыши не по соседству с легендарными UPS'ами, а по OEM-соглашению с некоей трудолюбивой артелью из КНР.

OKLICK 503 S — удобство в работе 4,0 | удобство в играх 3,5 | рейтинг 3,7



Очень ловкая и приятная мышка для тех, кому не нужны дополнительные кнопки, а цену хотелось бы минимизировать. Тестировать подобные изделия, конечно же, скучновато, однако марка Oklick является исключением, поскольку придерживается весьма оригинальной позиции. Мыши выпускаются в трех размерных категориях: S — маленькая, M — средняя, L — большая; такое же деление принято и на клавиатурном фронте (клавиатуры, разумеется, не масштабируются до размеров кнопок, меняется лишь расположение и компоновка необязательных клавиш, вплоть до ноутбучной раскладки).

Кроме обладателей маленьких ладошек, мыши из S-серии могут захотеть попробовать те, кто ищет манипулятор, который

цена	200 руб.
число кнопок	3 + колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	800 dpi
драйвер	Windows XP generic 5.1.2600

можно было бы водить по коврику не всей кистью, а лишь пальцами. Теоретически это может обеспечить куда меньшую инерционность и, следовательно, максимально точную реакцию. Увы, им придется поискать модель подороже и, возможно, перепробовать несколько ноутбучных мышей с датчиками на 800 dpi (что само по себе редкость). Поскольку кроме небольших габаритов, мышка, управляемая таким образом, должна иметь сверхчувствительный датчик. Сказать же такое о модели Oklick 503 S было бы явным преувеличением.

На сайте www.oklick.ru сообщается, что мышам этой серии не требуются драйверы, за исключением Windows-стандартного. Логично — если нет дополнительных кнопок, любой софт будет только зря занимать место в памяти. Однако на прилагаемом диске есть пункт установки драйверов, который почему-то является пустой ссылкой на www.drivers.ru. Наконец, при работе оптический датчик просвечивает пятна в пластмассе, что, чесслово, не очень эстетично!

OKLICK 303 M

удобство в работе **4,0** | удобство в играх **3,5** | рейтинг **3,7**



цена	200 руб.
число кнопок	3 + колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	800 dpi
драйвер	Windows XP generic 5.1.2600

Увеличенная копия предыдущего манипулятора примерно соответствует типичному среднему размеру офисных мышей производства Logitech и Genius. Насколько соответствие размера мыши пользовательской комплекции влияет на удобство работы? Трудно сказать. Один и тот же человек может назвать удобной как небольшую, так и внушительную по размерам мышь, по-разному мотивируя свой ответ. Приспособиться и в конечном счете признать приятной в обращении можно мышь любых габаритов, но только в том случае, если во всем остальном она ладно скроена. Остается гигиенический аспект, с которым тоже не все однозначно. Мелкие и напряженные движения кистью определенно вредны, поэтому маленькая высокоточная мышь, кажется, должна задавать меньшую нагрузку, так как перемещать ее легче. Вместе с тем, если большой «утюг» формой корпуса точно соответствует вашей кисти, последняя будет меньше напрягаться. О соответствии пристрастиям правшей и левшей в случае с классическими мышами сказать нечего — мыши серий S и M симметричны относительно оси Y.

И последнее. Мыши выпускаются в нескольких цветовых гаммах, цитируем официальный источник: «Романтичные натуры наверняка предпочтут модель нежного жемчужного цвета, современные и активные — серебристый hi-tech, а мышку ярко-красного цвета выберут смелые и решительные». Вот оно как, оказывается...

OKLICK 710 L

удобство в работе **4,0** | удобство в играх **3,7** | рейтинг **3,9**



цена	290 руб.
число кнопок	8 + колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	800 dpi
драйвер	Windows XP generic 5.1.2600

Если двум предыдущим моделям какое-либо ПО не требовалось по конструктивным причинам, модели L было бы неплохо обзавестись фирменной программой для удобного назначения функций дополнительным кнопкам. Но мышь, конечно, работает «и так»: клавиши на левом боку заведуют листанием страниц, на правом — закрытием текущего окошка и вызовом панели «моего компьютера», верхние служат ускоренными прокрутчиками и вызывальщиками панели задач.

В целом, несмотря на блестящее покрытие, выполненные заподлицо с корпусом кнопки и эргономичную форму, мышь все равно производит впечатление недорогой (коей и является). Корпус двигается «с натягом», даже по нашему «элитному» коврику, причем дело не в избыточном весе, а, вероятно, в конструкции ножек, кои явно сильнее необходимого выдаются из корпуса и скребут по основанию.

Боковые кнопки имеют приличный рабочий ход, а поскольку они уже в исходном положении слегка утоплены в корпусе, для их нажатия приходится изрядно напрягать большой палец, что едва ли пойдет ему (пальчику!) на пользу.

Есть и положительные черты в облике Oklick 710 L. К примеру, таковыми обладает широкое ребристое колесико, которое еще и подсвечивается синим светодиодом (логика его работы тоже оригинальна: подсветка включается и выключается при каждом повороте колеса). Кстати, именно колесику мышь обязана своей частично праворукой ориентацией — так как упомянутая деталь имеет едва заметную, но отчетливо выраженную на ощупь, конусообразную форму.

СПАСИБО!

Редакция сплошь леворукого Game.EXE продолжает благодарить компании, предоставившие еще больше мышей для второй части нашего объемистого тестирования: «Мир компьютеров» (www.worldpc.ru), Merlion (www.merlion.ru), «Бюрократ» (www.buro.ru) и Alion (www.alion.ru)!

Наши выборы

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Компания AMD, которой, судя по всему, прискучило бороться с собой за право называться «производителем игровых процессоров номер один», решила усложнить себе задачу. Она теперь «разгоняет» не одноядерные процессоры, а двухъядерные. Что, конечно, труднее само по себе, да и в играх вовсе не гарантирует моментального бонуса. Однако уже сейчас обещает прибыток в среднем по совокупности разнородных задач. Нам же дает повод задуматься на тему, чего ждать от окончательного пришествия «двухъядерников» в играх будущего.

Параллельные ожидания

Впрочем, для начала надо разобраться с тем, насколько вообще ожидания пришествия параллельных вычислений реализуемы на практике. Существуют, и довольно давно (если не сказать — изначально), категории задач, преимущественно для профессиональной среды, получающие великолепное, вплоть до двукратного, ускорение при запуске на двухпроцессорных рабочих станциях. Это общеизвестно. Появление двухъядерных процессоров действительно поднимает производительность в них на новый уровень. И, учитывая разницу в стоимости двухпроцессорной и простой материнской платы, можно смело утверждать, что, несмотря на все еще высокую стоимость хороших «двухъядерников», этот бонус достается пользователям бесплатно. Чего мы не наблюдали очень давно, по крайней мере в случае с центральными процессорами.

Словом, все замечательно, и, кажется, стоит заставить программистов мыслить шире одного потока, как мы получим желанное ускорение (или будем радоваться общению с новыми высокоинтеллектуальными алгоритмами, исполняемыми в столь же высоком темпе, как и нынешние, слабоинтеллектуальные). Причем в качестве одной из идеально распараллеливаемых задач неизменно приводится 3DS Max, чье призвание, между прочим, также заключается в рендеринге столь любезной нам объемной графики.

Разногласия возникают со сроками наступления обещанной благодати. То ли ее стоит ждать уже в 2006 году (осенью), когда нас могут порадовать несколькими игровыми проектами, в которых второе ядро будет всецело отдано для работы с физическим модулем (по другим данным — с искусственным интеллектом). То ли всходы будут гораздо более поздними (и почин задаст лишь следующее поколение знаковых игровых движков). Наконец, приобщение возможно (и уже происходит) в рабочем порядке: можно (и нужно) перераспределить сервисные функции по нескольким потокам, так, чтобы игра слегка ускорилась на двухъядерном процессоре. Благо это вполне реализуемо с помощью патчей.

Последний вариант состоится обязательно, даже если двухъядерные процессоры останутся в сегменте «предметов роскоши». Однако он же представляется самым скучным и вызывает минимальное стремление выложить дензнаки за второе ядро, поскольку обещает лишь количественное ускорение без какого-либо влияния на качество игропроцесса. Скорее всего, добавочную порцию «кадров в секунду» в очередной раз получат лишь владельцы мощных видеокарт, причем в режимах с невысоким разрешением, где карта нагружается не полностью и проявляются системные нюансы. Искусственность условий дополняется тем, что абсолютное значение кадров в секунду в таких случаях обычно превышает комфортные 50-60 fps и бороться за еще пару десятков — задача, лишенная практического значения. То ли дело реалистичная физика и деформируемая (или, если попытаться отойти от однобокой деструктивной психологии, интерактивная) обстановка. Достойное вложение средств, не правда ли? Ей-богу, чем более «фотографическое» впечатление оставляют прогрессирующие шейдерные красоты, тем большее одиночество ощущает находящийся в таком музее игрок.

Невиртуальная многопоточность

Что же мы тогда сомневаемся? Дополнительная процессорная мощность появилась, благая и ясная цель — тоже, алгоритмы давно известны. Во-первых, мы уже сталкивались с похожей ситуацией. Помнится, описывая технологии виртуальной многопоточности Intel Hyper-Threading, многие обозреватели (и, увы, железный .EXE-департамент тоже — вероятно, по молодости) поспешно заявляли, что в играх-то уж точно от нее должен быть эффект. Пусть не сразу, но в ближайшем будущем. А если не в ближайшем, то в перспективе, когда эта технология будет расти и шириться. Ведь в планах Intel значились и по 4 виртуальных процессора на один физический 10-гигагерцовый чип-монстр, который по тогдашним планам должен был выйти, кстати, как раз в текущем году. Увы, не сложилось, как с оптимизацией, так и с развитием самих процессоров Pentium 4, в единственном числе поддерживающих технологию «виртуальной многопоточности». Так, в нынешних двухъядерных процессорах на ядре Pentium 4 поддержку Hyper-Threading нередко приходится блокировать, поскольку она вызывает отрицательный эффект. Ничего не поделаешь, планы железных компаний — вещь переменчивая. К слову, герой нашего сегодняшнего обзора — наглядный тому пример: мы ждали несколько иного обновления серии Athlon 64 FX — одноядерного процессора на 3 ГГц, поскольку именно на такое развитие событий нам намекали в момент выпуска предыдущего представителя серии FX под номером 57.

Таким образом, программисты имеют полное моральное право реагировать с задержкой и проявлять здоровый консерватизм. Новые технологии должны доказать свою жизнеспособность, а главное, обосноваться в достаточно большом количестве систем, чтобы плодами оптимизации могли воспользоваться хотя бы половина покупателей их продукта, а лучше — большинство. Осо-

бенно в тех случаях, когда это касается серьезных изменений, принципиально влияющих на игровой процесс. Поэтому потенциальные потребители, не владеющие нужными аппаратными опциями, оказываются за бортом и несут свои деньги более лояльному конкуренту.

Впрочем, есть и вторая причина холодного приема Hyper-Threading программистами игровых движков, несмотря на более чем активную раскрутку этой технологии, щедро поддержанную материально (денежными грантами компаниям-разработчикам ПО на оптимизацию под эту и другие технологии в составе Pentium 4). Набор вычислительных блоков такого процессора оставался прежним, и часть блоков (как водится, самая дефицитная) была постоянно занята основным процессом. Следовательно, речь могла идти лишь о более эффективной утилизации малопопулярных блоков. И о том, чтобы ввести в играх самостоятельный поток, который помог бы улучшить ту же «физику», не могло быть и речи.

Несомненно, два полноценных ядра смотрятся гораздо убедительнее любого количества виртуальных, но и они, будучи соединены с памятью одним общим каналом, не превращают компьютер в две полностью независимые системы. Таким образом, если мы так и не увидим революции в деле обсчета физики и искусственного интеллекта с приходом двухъядерных процессоров, это может означать не только то, что программисты окончательно обленились и ждут, когда все их задачи решатся сами собой (к примеру, с выходом на сцену аппаратных физических ускорителей), но и то, что двух комплектов вычислительных блоков попросту мало, чтобы всерьез изменить ситуацию...

На этом, пожалуй, свернем теоретические умопостроения. Но, прежде чем обратимся к тестам новинки, уделим порцию внимания компании, чьи продукты уже довольно давно и объективно не получают призовых мест в наших тестированиях, а сегодня и вовсе не попали на ринг.

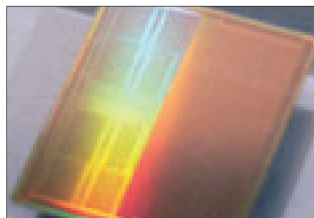
Конкурент отошел

Если вы позвоните в офис какой-нибудь московской компании в отсутствие интересующего вас человека, вам наверняка ответят, что абонент «отошел». Коряво, но вежливо. Ничего личного, просто офисный новояз. Это мы к тому, что у нас (упаси боже) нет никаких личных антипатий к компании Intel.

Однако некоторые малоприятные факты — упрямая вещь. Вне зависимости от результатов тестов, демонстрируемых теми или иными процессорами в разные промежутки времени, кризис перепроизводства ни одному из флагманов не грозит. Все просто: кроме Intel и AMD, нет других компаний, способных покрыть мировую потребность в процессорах, и в обозримом будущем претендентов на эту роль не просматривается. Объемы же производства Intel и AMD соотносятся по меньшей мере как 5 к 1. Даже если AMD выполнит свою весьма смелую программу по увеличению производства в ближайшие годы, в лучшем случае она обеспечит кристаллами лишь естественный прирост потребительского спроса, ни в коей мере не посягая на долю Intel. И, заметьте, на эту ситуацию не может повлиять даже то, как те или иные процессоры выступают в тестах. Ибо львиная доля ЦП закупается корпоративным рынком, где важны объемы ритмичных поставок, а о нюансах производительности вспоминают даже не во вторую очередь.

А во вторую очередь как раз вспоминают об имидже компании, предпочитая иметь дело при прочих равных с солидным партнером. И в этой связи совершенно непонятно, зачем Intel так планомерно борется со своей репутацией. Историю с «откатами» компаниям-сборщикам ПК в обмен на обещание отказаться от использования процессоров AMD мы трогать не будем, поскольку дополнительными сведениями не располагаем (судебные процессы в Японии и США и антимонопольные расследования в нескольких европейских странах еще не завершились). Не станем выводить мораль и из довольно смешных выпадов Intel в адрес AMD, разнообразящих светскую IT-жизнь, вроде экстренной организации мероприятия с приглашением собственного высокопоставленного лица в тот же день и час, когда у AMD была запланирована совершенно безобидная вечеринка для прессы. Наиболее компанейские собратья по перу успели побывать на обоих ивентах, а консервативные граждане (которых в обычных условиях и не встретишь нигде) решили, что в виду такого накала страстей... пора наконец лично познакомиться с AMD.





■ Деление на два ядра можно рассмотреть невооруженным глазом. А вот прочие архитектурные особенности дифференцируются с трудом даже под микроскопом.

ТАБЛИЦА	Athlon 64 4000+	Athlon 64 FX-57	Athlon 64 FX-60
3DMark 05, общий балл	9034	9229	9297
3DMark 05 (с запущенным архивированием WinRAR), общий балл	4434	4778	8942
Gun Metal Benchmark 2, 1024x768, fps	72	84	89
Painkiller, Docks – C5L2, 1024x768, fps	43	51	47
Unreal Tournament 2004, default botmatch, 1600x1200, fps	202	234	238
Far Cry, 800x600, Regulator, fps	137	141	151
DOOM III, 640x480, fps	117	142	137
Half-Life 2, 1600x1200, 3dc_canals, fps	113	125	124
Battlefield 2, 1600x1200, fps	183	183	183
WinRar, Кбайт/с	579	623	563
7-zip, Кбайт/с	674	738	932
DivX 6.1, Кбайт/с	611	721	1159

Но с выпуском последней (во всех смыслах) линейки процессоров на архитектуре Pentium 4 вышло и впрямь некрасиво. Как известно, следующим в планах Intel стоит процессор на старом-новом ядре, базирующемся на обновленной архитектуре Pentium III, причем показать результат обещают уже во втором полугодии-2006 или даже летом, словом, как только работоспособные образцы дозреют до серии. Таким образом, никаких рекордов от процессора на ядре Presler — суть переведенном на 65 нм Pentium-D — изначально не ждали даже его родители (иначе бы не ставили заранее крест на его развитии).

Все так, но хронология событий удивляет. Судите сами: в начале декабря появляются сэмплы процессора Athlon 64 FX-60; все знают, что этот процессор официально выйдет 10 января, и готовят тесты «под анонс». Выход формального ответа — Pentium XE 955 — планируется на 15-16 января, это тоже всем известно, однако на тест процессоры недоступны, что вполне извинительно, переход на новый техпроцесс редко обходится без задержек. Но за неделю до Нового года появляется новость: «бумажный» анонс Pentium XE 955 переносится на 27 декабря, а начало поставок остается прежним — 16 января! Западным (и даже нескольким отечественным) обозревателям удается выцарапать сэмплы и успеть осмотреть новинку к новой дате. Неужели прорыв, которым просто необходимо было упредить конкурента? Увы. Даже по отчетам наиболее лояльных тестеров Pentium XE 955 проиграл Athlon 64 X2 4800+, старшему на момент своего выпуска двухъядерному процессору конкурента, в большинстве приложений. Зачем же спешили? Ведь по тестам все тех же пунктуальных онлайн-тестеров, Intel успеет «проиграть AMD» дважды (еще и в тестировании FX-60), а в январе выйдут печатные обзоры Athlon 64 FX-60, в которые формально выпущенный раньше 955 почему-то «не успел».

Что касается игровой производительности Pentium XE 955, в этой категории задач он проиграл всем представителям линейки FX, включая старичка FX-55, причем переломить

ситуацию не позволяет даже разгон до предела. А на штатных частотах он уступает даже массовым моделям в линейках Athlon 64 и 64 X2. В чем дело? Увы, рецепт получения этого процессора состоял в доведении до 4 Мбайт (!) кэш-памяти второго уровня, при очень незначительном повышении тактовой частоты (с 3,2 до 3,46 ГГц) и ускорении системной шины с 800 до 1066 МГц. Уровень тепловыделения снизился благодаря уменьшенному техпроцессу, но незначительно: со 170-180 до 150-160 Вт, что находится за пределами возможности воздушных систем охлаждения, а значит — для длительной работы под нагрузкой нужна установка чего-то посолиднее, иначе вероятен режим «троттлинга» — аварийного снижения частоты. Словом, выход данного процессора окончательно прояснил ситуацию, почему Intel не полагается в будущем на прогресс архитектуры Netburst и готовит ей замену.

Как мы тестировали

Процессоры Athlon 64 FX-57 и FX-60 по очереди устанавливались на стенд имени компании OLDI (www.oldi.ru), оснащенный самыми отборными компонентами, а именно: материнской платой ASUS A8N32-SLI Deluxe на чипсете nForce4 SLI X16, известной своей полноскоростной SLI-функциональностью в режиме работы с двумя портами PCI-Express x16 и, что оказалось довольно неожиданным, весьма ощутимым и превышающим погрешность измерения ускорением при работе с единственной видеокартой (на фоне других плат на чипсете nForce4 SLI, естественно); памятью Corsair 1 Гбайт DDR400 с таймингами 2-2-2-5; видеокартой ATI Radeon X1800XT 256 Мбайт; винчестером Western Digital WD2000 SATA обьемом 200 Гбайт; звуковой картой Creative Audigy2 ZS.

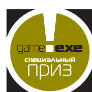
Тесты запускались в Windows XP Professional SP2 при участии видеодрайвера Catalyst 5.12 и представляли собой а) «синтетику» 3DMark 05 и б) «игровую практику» Gun Metal Benchmark 2, все еще существенно нагружающую процессор и видеокарту (на зависть многим куда более свежим игровым движкам!). Собственно игры были представлены в количестве 6 штук: Painkiller, утвержденный нами в предыдущем тестировании как некий ультимативный пример использования процессора для относительно серьезного физического моделирования; традиционная тройка Far Cry 2, Half-Life 2 и DOOM 3; обновленный до версии 2004 (для разнообразия, поскольку иных объективных причин в данном случае нет) Unreal Tournament; Battlefield 2, чье динамичное действо (в противоположность F.E.A.R.) возлагает бОльшую нагрузку на процессор, нежели на видеокарту (как оказалось, можно было обойтись и без этой игры).

Научно-производственные задачи были представлены архиваторами WinRAR (не признает многопоточность) и 7-Zip (искренне в нее верит) и кодировщиком DivX 6.1. Отметим, что предыдущая версия (5.2.1), использовавшаяся нами со времен появления процессоров Intel с поддержкой Hyper-Threading, так и не научилась работать с виртуальной многопоточностью. Что мы склонны были списать на лень программистов. Вышедшая совсем недавно версия 6.1 также была опробована нами на процессоре с поддержкой Hyper-Threading и снова не показала прироста. Однако от двух физических ядер она получила нешуточный бонус, в чем мы и убедились в нынешнем тесте. Кроме того, сам по себе нынешний кодировщик расправляется с тем же обьемом данных существенно быстрее — даже при запуске на компьютере с одноядерным процессором. Старый добрый MP3-компрессор Lame, неизменно сопровождавший наши изыскания со времен их учреждения, в последних сессиях демонстрировал все более сглаженный результат и на сей раз окончательно попросился на берег. Очевидно, задача кодирования музыки в MP3 слишком тривиальна для современных процессоров, по крайней мере самых мощных из них. А может, просто сама программа, серьезно не обновлявшаяся уже несколько лет, не в состоянии с толком воспользоваться достижениями железного прогресса.

AMD ATHLON 64 FX-60

рейтинг **4,5**





цена	**$1030**
тактовая частота	**2,6 ГГц х 2 ядра**
пропускная способность шины памяти	**6,4 Гбайт/с**
разъем	**Socket 939**
кэш первого уровня	**по 64 Кбайт для данных и команд х 2 ядра**
кэш второго уровня	**по 1024 Кбайт х 2 ядра**
расширенные наборы инструкций	**MMX, 3DNow!, 3DNow! Professional, SSE, SSE2, SSE3, AMD64**

Итак, Athlon 64 FX-60. Для краткого описания его сути можно назвать этот процессор разогнанной на 200 МГц версией двухъядерного Athlon 64 X2 4800+, у которого дополнительно разблокировали множители для удобства работы господ оверклокеров. Исходя из укоренившихся в подсознании ощущений, что частота «важнее», мы готовились увидеть повсеместное отставание в играх от модели FX-57, единственное ядро которой работало на 2,8 ГГц. Однако в последних версиях видеодрайверов появились упоминания об оптимизации под двухъядерные процессоры; кроме того, некоторые игры, включая Far Cry, ранее уже имели поддержку многопоточности (в расчете на Hyper-Threading), и пусть она не приносила плодов, но само деление на потоки имелось. В итоге, FX-60 оказался на уровне FX-57 по совокупности игровых тестов, точнее — даже слегка обогнал предшественника.

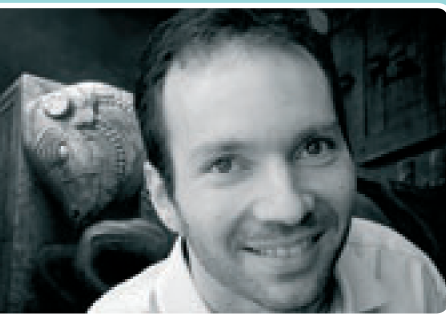
Не удержались мы и от запуска тестов, имитирующих многозадачный режим. Действительно, современные игры, слабо нагружающие второй процессор, без особого ущерба для игропроцесса можно запускать вместе с другими вычислительными задачами (архивацией, кодированием). В отличие от наблюдавшегося нами эффекта плавного, но существенного снижения частоты кадров (в тестах процессоров с Hyper-Threading), когда реальная частота все равно не позволяла нормально играть, с переходом к двум «невиртуальным» ядрам многозадачность можно действительно широко использовать.

Таким образом, Athlon 64 FX-60 выглядит безусловно более привлекательным и универсальным вариантом. Можно ли довести частоту до бескомпромиссного значения разгоном? В нашем случае разгон до 2,8 ГГц удался без подьема напряжения питания, а вот для взятия следующей ступеньки — 3 ГГц — потребовался филигранный подбор параметров и усиленное охлаждение. Впрочем, не стоит забывать, что высокочастотный «двухъядерник» получился у AMD при сохранении прежнего техпроцесса (90 нм. При этом реальный нагрев в нагруженном состоянии не превысил 100 Вт). Что дает нам полное право надеяться, что с переходом на 65 нм (а это не за горами) шоу будет продолжаться с новой силой.

Редакция Game.EXE искренне благодарит московские представительства компаний AMD (www.amd.ru) и ATI (www.ati.com/ru) за предоставленные на тестирование процессоры и помощь в комплектации тестового стенда. Отдельное спасибо представителям дружественного онлайн-издания (увы, пожелавшего остаться неизвестным) за возможность ознакомиться с неким дефицитным процессором вживую.

.CREDITS

/ **Jordan Mechner**
/ **Michael Woodroffe**
/ Special Thanks



Джордан Мехнер



Майкл Вудруф (крайний справа*)

* А крайний слева, в футболке «Астон-Виллы», — Саймон Вудруф (Simon Woodroffe), сын и полноправный сподвижник, соруководитель Headfirst Productions.

В ОЖИДАНИИ СВЕТА

«Эта программа взорвала игровое сообщество, никогда еще изображение на мониторе не вызывало таких фантастических переживаний! Невероятно!!» Газеты двадцатилетней давности захлебывались от счастья написать о только что появившейся «Каратеке» (Karateka, 1985). Игра разлетелась галактическим 500-тысячным тиражом, и всё говорило о том, что родилась звезда — **Джордан Мехнер (Jordan Mechner)**. Однако, несмотря на феерический старт, следующий проект Джордана увидел свет только через пять лет. И вновь — «это прорыв!», «проект, застолбивший себе место в списке лучших игр всех времен», «новый стандарт, которому с этого дня обречены следовать все аркады», «приключения персидского принца — это «Звездные войны» своего жанра!» А еще через три года мир с тем же удовольствием смаковал вторую часть Prince of Persia... Суммарный тираж обоих «Принцев» — три млн. копий; список наград, полученных Мехнером за компьютерную адаптацию простенькой восточной сказки, занял бы всю эту страницу, набранную бриллиантом. Казалось, он получил карт-бланш, его новую игру автоматически ожидало пристальное внимание публики и нежные речи критики...

Через четыре года свет увидела, пожалуй, главная игра Мехнера — блистательный новаторский квест The Last Express, настоящая интерактивная театральная постановка, в которой просчитана каждая мизансцена, каждая деталь интерьера, каждое движение виртуальных актеров, каждое слово (озвучиванием, кстати, занимались шестьдесят профессионалов). История повторилась: бесконечные «Лучший квест года», «Лучшая игра года»... Мало кто ожидал, что «Дымящийся автомобиль», студия Мехнера, выпустившая The Last Express, не протянет и пары километров. Всему виной неудачное стечение обстоятельств: к девяносто седьмому году, когда вышла игра, квесты, не так давно царившие на домашних ПК, уже начинали свое печальное путешествие в Лету. Производство КИ становилось все более дорогим занятием, прибыли же по-прежнему оставались весьма скромными. Банкротство компании Мехнера — всего лишь эпизод из печального индустриального романа того времени.

Переиздание «Принцев», участие в качестве консультанта в первой попытке перенести серию в 3D (1999) — даже это не помогло Джордану встать на ноги. Несложно представить себе его энтузиазм, когда Ubisoft показала Мехнеру наработки новой action-игры во вселенной Prince of Persia (хотя сам факт, что половина игры была создана до очной встречи, мог бы и насторожить). Он брался за все: помогал с сюжетом, ставил cut-scenes, записывал диалоги... Когда Мехнера спросили, каким он видит будущее серии, создатель «Каратеки» ответил: «Не думаю, что такую сложную и во всех смыслах уникальную игру можно повторить. Во всяком случае я не стал бы пытаться — вокруг полно других классных идей!» Мехнер ошибся. Успех этой сложной (и в чем-то даже уникальной) игры не мог не вызвать к жизни продолжение — это тот закон, которого Джордан так до конца и не выучил. Его участие и не требовалось: Warrior Within (2004) стал первым «Персидским принцем», в Credits которого не было фамилии Mechner. За первым продолжением последовало второе — а что же Мехнер? Не найдя себе места в стремительно обновляющейся индустрии (когда-то потрясенной его «Каратекой»), он снимает фильмы (благо позволяет опыт — еще в 1993 году он выпустил изумительную короткометражку «В ожидании темноты»). Мир жесток.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

ИМЕНА

История легендарной студии **Майкла Вудруфа (Michael «Mike» Woodroffe)** столь же запутана, сколь и поучительна: контора несколько раз меняла название, умирала, воскресала и чуть ли не почковалась. А началось все в бородатом 1980-м, когда Майк, в то время чуть ли не единственный человек в Великобритании, занимавшийся массовой продажей компьютеров, организовал небольшую компанию Adventure Soft. Adventure Soft, несмотря на то что гордо именовала себя командой разработчиков, по сути, занималась банальным портированием чужих игр на популярные британские платформы. Callisto Computers, та самая компьютерная лавочка Вудруфа, обладала особыми правами на распространение игр Adventure International (во главе которой стоял уже тогда небезызвестный Скотт Адамс) — поэтому неудивительно, что именно они легли в основу линейки адаптированных релизов Adventure Soft. В середине восьмидесятых различия между обеими Adventure стираются вовсе: Вудруф и Адамс сближаются, Adventure Soft, используя наработки партнера, начинает писать игры самостоятельно (впервые Майк выступил в роли геймдизайнера в 1985-м, создав Robin of Sherwood). Банкротство американского отделения Adventure идет союзу только на пользу: расчетливый Вудруф заключает сделку, которая дарит ему практически весь интеллектуальный багаж разорившихся девелоперов.

Тем не менее к концу восьмидесятых Адамс и Вудруф расходятся в разные стороны. Майк переименовывает компанию в Horrorsoft, которая успевает выстрелить дуплетом Elvira: Mistress of the Dark и Elvira 2: The Jaws of Cerberus (кажется, эти игры были намертво вмурованы в жесткие диски всех отечественных ПК начала 90-х). В 1992 году Horrorsoft закрывается, Вудруф реанимирует Adventure Soft и через год создает своего лучшего персонажа. Simon the Sorcerer переживает три инкарнации: последняя, Simon the Sorcerer 3D, вышла в 2002 году под крылом Vivendi Universal. Однако, осознавая, что два удачных проекта за двадцать лет это ничтожно мало (по сути, ничего нового с начала девяностых!), житель Бирмингема Вудруф еще в двухтысячном берется за Call of Cthulhu (аккуратно отрезав от Adventure Soft ломоть и обозвав его Headfirst Productions) — игру, которой он вместе с подросшим сыном отдаст все силы, игру, которая увидит свет только через пять лет, на экзотическом для человека, начинавшего на «Коммодоре-64», Xbox, своеобразную проверку на прочность, попытку доказать, что эти двадцать лет не прошли зря. Ведь не прошли же, Олег Михайлович?..

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

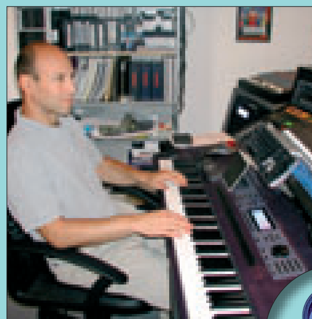
→ Этот небесного цвета Боливар с облупившейся краской вынесет не одного, не пару, а всех таргемовских седоков. Повод для джигитовки более чем подходящий: успешное слияние с Nival Interactive, новые горизонты, ориентиры. А теперь пожалуйте на капот «Урала», друзья, — танцам место только там!

↓ ...в его руках сотни верстовых столбов, едкая дорожная пыль да степной ковыль. Барабанная дробь: Станислав Скорб, директор Targem Games. Стас, не скромничайте, поднимите выше коробочку с дисками Ex Machina, пусть позвенят ее наградные знаки — победитовые «наши выборы».



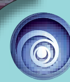






← Выпускник тель-авивской академии музыкальных искусств, гвардейский композитор ААА-класса Инон Цур (Inon Zur) дебютировал «у нас» с незабываемыми саундтреками для Icewind Dale II и Baldur's Gate 2. После расформирования Interplay стал перекати-полем и по очереди облагородил Men of Valor, Warhammer 40K, а также две последние части Prince of Persia. Умница!

↓ Продюсер последнего PoP, Яннис Малло (Yannis Mallat) может похвастаться в высшей мере необычным резюме: учеба в Кот-д'Ивуаре, три года в Западной Африке в центре гуманитарной помощи, затем магистратура по агрономии! Невероятные приключения Янниса увенчались MBA-грамотой в университете Монреаля, где он и познакомился с Ubisoft Montreal.



UBISOFT



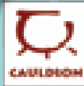


FROZENBYTE

↑ Почти вся (без троих человек — кодера и художников) команда Frozenbyte, только что отчитавшаяся перед частью Европы (собственно Финляндия, Германия, Австрия и... .EXE) очень приятной игрой Shadowgrounds. Слева-направо: Джоэль Киннунен (бизнес, пиар, сюжет), Кристиан Вуоринен (арт), Теро Рикстрём (арт), Тимо Мааранен (арт), Сантту Хуотилайнен (арт), Лаури Хиваринен (руководитель проекта), Юкка Кокконен (программирование), Юха Хиеккамаки (программирование), Ари Пулккинен (звук), Илкка Куусела (программирование), Веса Лепола (арт). Не боги горшки обжигают, верно? А талантливые финские подростки.







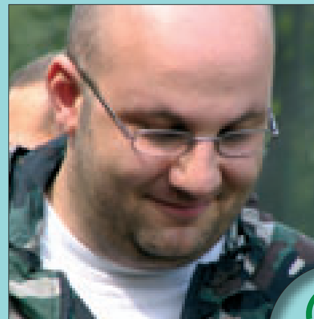
Возможно, Дэвид Дурчак (David Durcak, самый главный девелопмент-человек в Cauldron) считает, что вытянул счастливый билет: еще бы, сразу несколько крупных релизов, неплохая пресса, кроссплатформенные контракты... Мы оптимизма Дэвида не разделяем: чуть-чуть бы терпения и разборчивости этим трудолюбивым словакам!

Этими руками выкован самый качественный продукт студии Cauldron. Михал Смркаль (Michal Smrkal, ведущий дизайнер вторых «Тамплиеров») не зря пребывает в хорошем расположении духа — новая игра куда приятнее и человечнее предшественницы.





Кажется, еще немного — и Дэйв Кейдж (Dave Cage) возьмет нас за руку и проведет с обстоятельной экскурсией по офису Quantic Dream и на пальцах объясняя, как создаются хорошие игры. Знакомые по блистательному обучающему эпизоду Fahrenheit глаза улыбаются еще мягче: уж Дэвид-то точно знает, что пузатый глянцевый портал www.gamespot.com назвал Indigo Prophecy лучшей адвенчурой года.



Жюль Верн и сегодня живее всех живых, не находите? В январе-2006 встречаем «Бука»-версию франко-украинского квеста «Вокруг света за 80 дней» и говорим «привет!» Вазлю Амру (Wael Amr), CEO студии Frogwares, потому что без него Оливер Лавайсхарт (так в игре зовут легендарного Филиаса Фогга) не выбрался бы даже из Мариуполя!

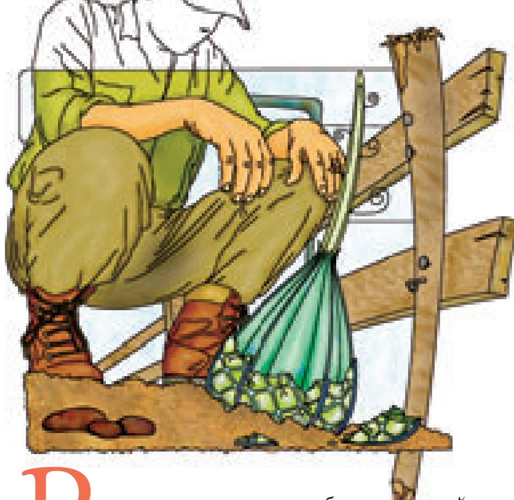
Кстати, был ли Филиас Фогг на Украине? Александр Нагорный, руководитель «80 дней» со стороны Frogwares Ukraine, замечает, что 115200 минут — срок приличный и за это время вполне можно было бы заглянуть хотя бы в Киев. Одно плохо: воздушный шар Филиаса работал на природном газе, а на Украине с этим топливом не все гладко...





ТЕРРИ.ДАУЛИНГ

Ловцы лагана



В первую неделю сентября на лужайке под окнами кухни Сэма Кэдри пророс лаган, и мир снова стал казаться реальным.

Он готовил кофе, когда что-то сверкнуло в лучах восходящего солнца — трудно сказать, что именно, то ли колпак колеса, то ли крышка от пластикового бака, то ли блестящий мешок для мусора, — что-то рядом с дорогой, но точно на территории Сэма. Он вышел из дома и обнаружил матовую четырехсегментную луковицу, пробивавшуюся сквозь люцерну, словно наконечник старинного бура с покрытием из расплавленного стекла. Сэм пнул опалесцирующую штуковину, пару раз хорошенько двинул по ней кулаком, а потом постоял, раздумывая, насколько круто изменится его жизнь.

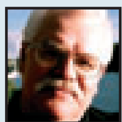
Сэм знал свои права. Ферму у него не отнимут, это точно. С 2029 года, когда незаконно захороненный в Пиренеях маленький контейнер с миофлорином (или просто МФ) потек, отравив сначала половину Европы, а потом и полмира, Сэм числился среди существ редчайших и удивительных — всемирных героев. Один из двадцати двух добровольцев, вызвавшихся строить саркофаг, один из пяти, сумевших выбраться из Эпицентра. Ферма была в пожизненном владении Сэма, а Мировой суд в Женеве постановил, что лаган принадлежит тому, на чьей земле он пророс. Конечно, имелись еще местные законы, местные власти и местные предрассудки, с которыми следовало считаться, но Карантин был официально отменен, последние эмбарго сняты; все ограничения стали бессмысленными и смехотворными как из-за количества ростков лагана, так и из-за их полной безвредности. Вдобавок, сорокадевятилетний МФ-ветеран, вдовец на пожизненной ооновской пенсии, имел право на юридическую поддержку... Глядя на луковицу, Сэм знал, что он царь всего, что видит; и всему, что он видел, на ближайший год суждено было стать царством лагана.

Через четырнадцать минут его засекли с орбиты. Через сорок мэр Кэтрин встретилась с Россом Джимминсом, местным комиссаром Агентства по Чужеродным Проявлениям, дабы официально зарегистрировать лаган, а на подъездной дороге у фермы Сэма появилось с десяток ловцов, желающих приобрести концессию. У ворот терлись страховые агенты и специалисты по защите лагана от всего на свете: хоть от умелых воров, хоть от завистливых соседей, способных исподтишка засолить почву. Но Сэм недаром был ооновским ветераном: через два часа у ворот возникли стражи с голубыми нарукавными повязками АЧП, и расхаживавшие по гравийной дороге стервятники стали очень тихими и вежливыми.

— А когда изгороди вырастут? — спросил Сэм у мэра Кэтрин; и робко, и с нетерпением. Он пока не мог понять, хочется ли ему этого или нет. Кэтрин больше, чем кто-либо в Тилби, походила на конструктора космических кораблей: приятная женщина средних лет с серо-стальными волосами, облаченная в небесно-голубой комбинезон. Стиль эпохи космонавтики. Эталон дисциплины и профессиональной ответственности. Кто бы мог подумать!

— Еще дня три-четыре, — ответила Кэтрин, взяв у Джимминса ноутпад и набрав пароль. — Но не забывай, что, согласно последним данным, четырнадцать процентов луковиц не прорастают. Обратно проваливаются.

— Всего четырнадцать, — добавил Росс Джимминс, стремясь утешить Сэма, добродушно попыхивая трубкой, набитой чешуйками лагана. Трубочка Джимминса была вырезана из лаган-рога, пустотелой кости «живой изгороди». Помимо чудесного запаха, который шел от медленно тлевших чешуек (что-то среднее между гарденией и лучшими сортами ароматического табака последних четырех столетий), курение давало массу приятных побочных эффектов:



Продолжаем увлекательные исследования тайной жизни КИ-сценаристов, начавшиеся публикацией «Засони» (Sleepy Joe) Марка Лейдлоу в январском номере. В круге втором нашим провожатым станет лирическая душа из-под Земли, друг Харлана Эллисона и сам Харлан Эллисон (австралийский) — Терри Даулинг (Terry Dowling). См., см. .EXE-беседу с музыкантом, телеведущим, пятидесятидевятилетним писателем с двадцатичетырехлетним стажем, двенадцатикратным лауреатом премии Ditmar (австралийского аналога Hugo) в «Те, кто» за август 2005 года!

Жанры, в которых наши друзья-литераторы прилагают себя к КИ, коррелируют с их письмом. Марк: оба Half-Life — и насыщенный движением, даже массаком «Засоня». А впервые публикующимся на русском языке «Ловцам лагана» (The Lagan Fishers) соответствуют квесты Терри и польской Detalion — Schizm (2001), Schizm II: Chameleon (2003) и Sentinel (2004). Очень, очень жаль, что Detalion в прошлом году разорилась и Schizm III отложен в долгий сосновый ящик. Новелла Nobody's Fool (1991), литоснова несостоявшейся игры, — увлекательнейшее чтение. Смотрите сами, вот здесь: http://eidolon.net/terrydowling.

Квесты — это медитативность, умение замедлиться, заметить и прочувствовать мельчайшие подробности. Рассказы Терри Stitch (2002) и Clownette (2004) раскрывают загадку «почему квесты так часто являются тихими хоррорами?»: внимание к деталям означает и умение раздуть, взрастить Ужас из незначительной мелочи — гобелена или пятна на обоях в гостиничном номере. Наши «Ловцы лагана», правда, только намекают на возможность Ужаса, оставаясь по-хорошему традиционным рассказом-квестом: герой встречается с Тайной, принимает ее, проникается ей, открывает ей нечто в себе. Чувствует. Размышляет. Действует. И обретает в финале.

И, да, под спокойными водами фермерского, гм, киберпанка скрываются могучие рифы любимых Терри (и нами!) «Соляриса» и «Пикника на обочине». Но вы ведь уже прочитали рассказ и сами догадались, правда?

Рассказ публикуется с разрешения Терри Даулинга.

распадавшийся на молекулярном уровне лаган-рог рассеивал в теплом утреннем воздухе эйфорины, укреплявшие иммунную систему.

— Похоже, за всем этим стоит некий разум, — сказал Сэм, глядя в окно и понимая, как нелепо звучат эти слова в устах Тигра из Тилби, великого скептика.

Кэтрин слабо улыбнулась.

— Хорошо, что ты снова обращаешь внимание на окружающее. А то мы совсем потеряли с тобой связь.

— Хоть Дженни не видела меня таким, — сказал Сэм, сам того не желая.

Кэтрин смотрела в окно, на поля и холмы, на маленький оранжевый автобус, который вез очередную группу школьников для наблюдения за ранней стадией цветения лагана в естественных условиях.

— Да, Дженни тебя таким не видела. Но я не это имела в виду, Сэм... Так что ты собираешься с ним делать? — спросила она уже совсем иным тоном. — В аренду сдавать?

— Думаешь, нужно? — Сэм был рад смене темы. — Чтобы они обнесли его стеной, привезли машинерию, понастроили хранилищ?

«И помешали бы мне любоваться им...» — добавил Сэм про себя.

— Так лучше всего. Ничто не пропадет, кроме пены. Тебе изгороди, им лаган. Никаких проблем с браконьерами.

— За тобой кто-то стоит? — спросил Сэм. Он никогда не скрывал своих сомнений и подозрений по поводу всего связанного с лаганом. Критиковать и язвить в адрес других было легко. Но последние события сделали лаган... как же говорили в полузабытом прошлом веке?.. его сугубо личным делом.

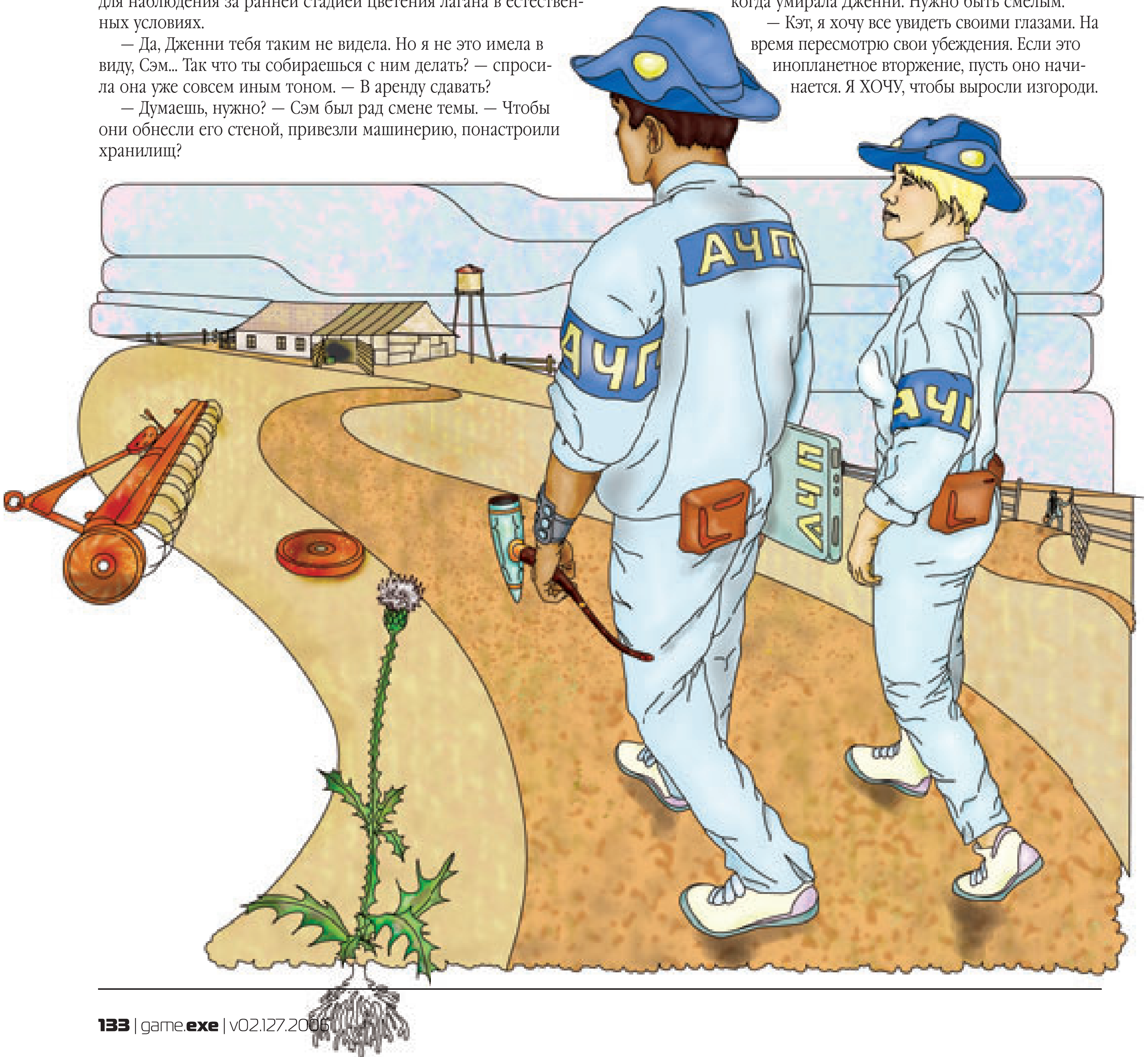
— Мне успели раз двадцать позвонить в офис. Но я не согласилась. Надеюсь, ты мне веришь, Сэм.

— Росс?..

— Восемь звонков. Зря стараются.

Сэму хотелось им верить. Это его друзья. Они были с ним, когда умирала Дженни. Нужно быть смелым.

— Кэт, я хочу все увидеть своими глазами. На время пересмотрю свои убеждения. Если это инопланетное вторжение, пусть оно начинается. Я ХОЧУ, чтобы выросли изгороди.



Я хочу, чтобы они шли вдоль дороги до самого города. Чтобы люди могли взять немного себе. Отломить кусочек на память...

— Все независимые владельцы лагана тебя поддержат, — с готовностью отозвалась Кэт. У нее тоже были убеждения. — Я всегда говорила: долой корпорации!

— У меня все права?

Она слегка нахмурилась.

— Это твоя собственность.

— А второстепенные права?

— Есть некоторые. У государства. Что ты задумал?

— Хочу, чтобы все было в моем распоряжении. Никаких камер. Никаких марсоходов. И никаких дирижаблей!

— Это не так просто, Сэм, — вздохнула Кэт. — Камеры сейчас в порядке вещей. Тысячи открытых трансляций, тысячи частных, в исследовательские центры. Спонсоры никаких денег не пожалеют. И даже если ты заставишь их убрать камеры, приедут тысячи людей — поглазеть. Тебе это надо?

— А если не на весь день? Скажем, съемки с часу дня и до заката. Потом пусть сворачиваются. Так можно?

— Попробуем, — сказал Джимминс, набрал запрос, немного подождал, кивнул. — Пока что все путем. Они оставляют за собой право пересмотреть условия. Скажи спасибо миофлорину, Сэм! Пиратские зонды, конечно, полезут, но мы включим над тобой поле. Поджарим их в воздухе.

Кэт кивнула: явно ничего сложного.

— Потеряют несколько и перестанут соваться. Ну, какие у тебя теперь планы?

Рассуждать-то о покорении лагана легко...

— Буду ловить сам. Посмотрю, что получится.

— Правильный ход мыслей. Может, все-таки помочь?



Когда мэр и Джимминс ушли, все быстро кончилось. Ловцы разъехались, едва поняли, что Сэм собирается вылавливать лаган самостоятельно. Остался только один крепкий седовласый мужчина, опиравшийся на капот старенького грузовичка. Когда Сэм вышел спросить, что ему надо, то узнал Говарда Домби, хозяина фермерского рынка на другом конце Тилби. В свободное от дел время он занимался ловлей, и говорили, что Домби часто выступает посредником в торговле лаганом.

— Говард Домби, точно? — спросил Сэм.

— Точно так, мистер Кэдри. Готов поддержать нуждающегося в помощи.

Он говорил как по писаному — причем писаному в учебнике по социальным отношениям. Политкорректно, расслабляя собеседника, пробуждая в нем теплое чувство фермерского братства.

— Я не из нуждающихся, — в тон ему ответил Сэм. — И никаких «мистеров Кэдри».

— И все-таки готов помочь, Сэм. Ох, как же мне надоело стричь купоны! А вот с лаганом ковыряться люблю — смотреть, как он, родимый, всплывает...

— Почему?

— Да-да, можешь не продолжать. Буйки ни к чему не привязаны. Никакого дна нет. **Сначала появляется поплавок, как у тебя на прошлой неделе. Потом приходит пора тащить улов.**

Говард Домби простецки пожал плечами — брат-фермер.

— Люблю, и все тут. Весь цикл. Когда изгороди вырастают, начинают мерцать... На свете нет ничего прекраснее. За пять процентов на мне весь уход. За десять найду покупателей. Не придется ломать голову, куда пристроить улов.

— Это еще не скоро будет, Говард.

— Да уж, дело небыстрое. Но в мои годы никуда не торопишься.

Команда подобралась та еще: скептически настроенный ветеран с обезображенным миофлорином лицом, мэр города, больше похожая на бредящую космосом девчонку конца девяностых, не расстающийся с трубкой комиссар и мелкий торговец, придерживающийся сусальных речевых формул американской глубинки середины двадцатого столетия.

Они начинали ранним утром и заканчивали около часу дня. Говард то и дело оставался в сортировочной до заката, когда эксперты из АЧП уже уходили домой. Смешно, но работа по сбору лагана ничем не отличалась от привычного фермерского труда. В семь утра Сэм отключал сенсоры и резервную систему сигнализации, четверка выходила в поле, ловцы делились на пары и разбредались в поисках аберраций, занося данные в ноутпады для своей собственной организационной программы и глобальной базы данных Агентства.

Во время одной из таких проверок, после того как Сэм ткнул пальцем в прекрасный образчик «облака» на одной из «изгородей», Говард рассказал ему про названия.

— Знаешь, откуда пошло слово «лаган»?

Сэм уставился на него. Ну и вопросец.

— Вроде бы его назвали в честь реки из старой ирландской песни. «Любовь из Лагана»... или как ее там. Ее часто крутят.

— Все так считают. Но нет. Это связано с кораблекрушениями. Плавун, балласт и лаган... Плавун — то, что остается на поверхности после затопления корабля. Балласт — то, что выбрасывают за борт, когда пытаются спасти судно. Если сами выкинули — балласт. Если плавает — плавун. Если тонет — лаган. Ценные вещи на дне помечали буйками, чтобы вернуться за ними после отлива. На обломках случались настоящие войны. А бывало, местные жители проявляли инициативу: не ждали у моря кораблекрушений, а устраивали их сами. Так было в Корнуолле и у островов Скилли. Во время штормов разжигали огни на скалах. Подвешивали лампы к рогам коров. Целые семьи занимались этим промыслом. Целые поселки.

— Так почему «лаган»?

— Один профессор придумал. Это ведь поплавки, верно? Буйки, пущенные к нам откуда-то еще. Они указывают местоположение... чего-то.

— Никогда об этом не слышал.

«Давненько ты новостей не смотрел», — читалось во взгляде Говарда.

— Много кто не слышал. Но так оно и есть. Нам достается то, что поднимается со «дна».

— Но...

— Да-да, можешь не продолжать. Буйки ни к чему не привязаны. Никакого дна нет. Сначала появляется поплавок, как у тебя на прошлой неделе. Потом приходит пора тащить улов.

— Но ведь он не из земли всходит, Говард. И его никто сюда не тащит. Названия обманчивы. Они делают все слишком привычным.

— Да, но жить с ними проще.

— Название скрывает сущность! «Как погодка? Как лаган ловится?» А тем временем геологи и сейсмологи ищут, откуда он берется... и ничего не находят! Никаких вибраций почвы. Никаких тектонических сдвигов. Вообще ничего. Развели политкорректность!

— Дело не в этом, Сэм. Ростки связаны с каким-то другим местом, с миром, который мы не можем увидеть. В том мире есть вещи, которых стоит ждать. Всякое поднимается: в изгородях, точно рыбешка в сетях, застревают куски лагана. В самом скверном случае получишь молибден, сверхбриллианты и эти усики из... как их там... недавно открыли... крофентера и харлейбина. Бывает и золото с серебром.

— Но на Нобелевку пока не тянет?

— А? Да, точно. Нобелевок в изгородях пока не находили. Никто ж ничего не знает наверняка.

— Еще одно название. «Изгороди»...

— Они растут вдоль дорог и по краям полей, Сэм. Как нормальные изгороди.

— Скрывают сущность, Говард.

— Но ты ведь их не продал.

Слишком близко к правде, слишком рано в их крепнущей дружбе. Оба с радостью сменили тему. Им помогла мэр Кэтрин, вывалившая содержимое своего мешка на сортировочный стол.

— Все пересчитала, — сказала она. — Восемьдесят две будут жить. Шестнадцать дохлых.

Говард занес результаты в ноутпад.

— Все верно. Двадцать процентов всегда пустые.

— Уже разграбили?

— Да вроде некому. Просто пустышки. Когда изгороди появятся, на месте лагана в них будут окна.

— Успели разграбить на той стороне? — не унимался Сэм.

Говард внимательно на него посмотрел.

— В голову не приходило. «На той стороне...» Ты следи за ним, Кэт. Похоже, у нас новый главный конструктор появился.

Ему хватило ума тут же схватить мешок и скрыться среди изгородей.



К концу пятой недели к четырем основным ветвям лагана прибавились еще три. Ничем не примечательная «колокольня» на одной из них разрослась, перевилась с другими ветками, обзавелась множеством контрфорсов и заостренным «колпачком», как на колокольне в Сэлисбери, а еще через двадцать дней под колпачком образовалась «корона», как на Шартрском соборе. Ну а потом все это развилось в полноценный «Нотр-Дам». В небе кружились зонды, между изгородями сновали эксперты, по дороге тянулась череда автобусов со школьниками и туристами, но Сэм не обижался. Очень немногие ростки становились «соборами». Такого ажиотажа следовало ожидать. Сэм обеспокоился бы куда больше, если бы на его лаган никто не обращал внимания, хотя, конечно, эту жизнь трудно было назвать нормальной. Увидеть лаган под окном — это одно. Жить среди инопланетных джунглей — другое.

Не кто иной, как Говард (лучший друг, соль земли), заставил Сэма вновь воспылать ненавистью к лагану. Он бросил мешок на сортировочный стол и подошел к Сэму, чтобы вместе полюбоваться монументальной лаган-структурой.

— Неплохо, а, Сэм? Собор. Так и в «теорию зеркала» немудрено поверить.

— Ты о чем, Говард? — Сэм среагировал на слово «зеркало». В доме Тигра из Тилби зеркал не было (зато, как любил говорить Сэм в минуты просветления, было полным-полно отражений).

— Модная концепция. Мол, лаган мимикрирует: видит облака и пытается их воспроизвести. Видит деревья, дороги и...

— И ты в нее веришь?

— Что-то в этом есть, — пожал плечами Говард. — Эта штука лезет из-под земли, глядит по сторонам, копирует то, что видит.

— Видит?! Видит?! А где, интересно, мой лаган мог ВИДЕТЬ собор, Говард?!

И опять Говард пожал плечами.

— Не знаю. Соборы ведь не на пустом месте строились. Их архитекторы тоже что-то копировали. Или, может быть, другие ростки видели собор и передали знания твоему лагану. Короче, Сэм, зачем сомневаться в том, что столь же естественно, как и сама природа? Лаган тянется к небу, его переносит ветром, он рад солнцу, ему хорошо среди цветов. Что в нем плохого? Почему ты сомневаешься?

Сэм не знал, почему. Потому! Потому что! Ему нужны были причины (или хотя бы причина), и он их нашел (или выдумал): вот мое лицо, вот моя неполноценность, за которую тоже следует сказать спасибо МФ, вот смерть Дженни (не связанная с миофлорином напрямую, но, как говорили в старину, лес рубят — щепки летят). А вот эта штука — слишком новая, слишком быстрорастущая, слишком изменчивая, слишком настойчивая. Сэм делал все, чтобы сохранить Дженни, сохранить память о ней, память о том, что они видели вместе, о том, что они вместе делали, сколько кусочков сахара было в кофе, какая играла музыка, как проходили дни и какими эти дни были... И как трудно представить Дженни рядом с брутально-изменчивым лаганом! Лаган служил постоянным напоминанием о том, что то время прошло, того времени больше нет. Дженни больше нет. Дай ей уйти.

Сэм старался примирить лаган и Дженни. Ей бы понравился лаган, она устраивала бы пикники среди изгородей, приглашала друзей. Ей бы понравился Говард и другие ловцы, понравился бы сам азарт ловли: взрослые, которые ведут себя, как дети, подражающие взрослым... Но все напрасно. Любовь к Дженни будила в нем неприязнь к лагану. Сэм боялся, что ведет себя, как сумасшедший. Но остановиться не мог.

— Утечка МФ в двадцать девятом. Через пять лет — лаган. Совпадение?

— Не вижу связи, — ответил Говард. — Это не причина и следствие.

— В Лондоне девятнадцатого столетия тоже не видели связи между смогом и туберкулезом.

— Между чем и чем?

Сэм с трудом сдержал улыбку. Умница Говард был типичным представителем своего времени, своей эпохи: масса разрозненных сведений, но никакого образования. Он знал все о кораблекрушениях и старинных локомотивах, о Наполеоне и древних компьютерных играх... Этим его знания и исчерпывались. Он знал, что значит «политкорректный», но не слышал о «до-коперниканском», да и кто в наши дни помнит о Копернике, или Джордано Бруно, или Вильяме Тиндейле, или Александрийской библиотеке, или хотя бы об экономических условиях, приведших к фонарям на коровьих рогах и кораблекрушениям и лагану, и о многих, многих других вещах? Их сгладили, затерли прошедшие века.

Присутствие Говарда помогло Сэму. Ему было с кем себя сравнить. Это вернуло его из невозвратимого прошлого, заставило быть умнее. Добрее. Заставило жить настоящим.

— Говард, а что если это и в самом деле лаган? Тот самый, который в кораблекрушениях?

— Что, помеченный буйком?

— Или посланный на поверхность КАК буй.

— Э-э... Что ты имеешь в виду?

— Не знаю. Но что-то да имею.

Какое чудо, думал Сэм. Какое волшебное время! Если бы только Дженни могла все это видеть... **Другой мир. Ночные изгороди и лаган. Пена, танцующая над дорогой и полями. И, конечно, она увидела бы, что сделал с ним МФ. Но ей было бы все равно.**



В ночь на пятнадцатое октября, без двадцати два, Сэм проснулся и лежал в темноте, слушая, как легкий ветерок шуршит, заблудившись в ночных изгородях. Удивительно, что он вообще способен спать, что он не просыпается постоянно. Дело было, наверное, в шелесте и других звуках, исходивших от изгородей. Они словно специально предназначались для убаюкивания тех, кого лаган благословил своим появлением. Как и чешуйки лагана, и летучая пена, и медвяная роса, изгороди были... благожелательными. Они дышали, цвели, безмятежно существовали.



Эта слабая, почти угасшая мысль вырвала Сэма из дремоты, заставила его встать с постели и выйти на веранду. Ну конечно же, благостность была намеренной, осознанной. Как легко все приняли лаган и впустили его в свою жизнь!

Сэм посмотрел на поля, озаренные выщербленной луной. Он почувствовал, как ветер несет медвяную росу от изгородей, и заставил себя не просто слушать плеск лагана, а вслушаться в него: в странную, едва уловимую, постоянно менявшуюся песню, которую пел весь лаган на свете. Вскипающее шипение сотрясаемой жестянки с аэрозолем; позвякивание колокольчиков, прицепленных к браслетику на дружелюбно машущей кому-то руке... Плеск не мешал думать, не раздражал. Ни в коем случае. Он убаюкивал. Успокаивал. Доброжелательный и желанный. Непередаваемый словами. То, по чему будешь скучать потом, как по щебету птиц или гудению насекомых, — когда лаган отцветет, и в изгородях будет шуршать самый обычный ветер, и они засохнут и распадутся в пыль.

Сэм спустился с веранды и двинулся по дороге. По ее сторонам тянулись изгороди, под луной похожие на коралловые рифы — а скорее на диковинные скелеты, сети, решетки из лунного света, блестящие, как отбеленный коралл или старая кость, утратившие свой дневной цвет, но испускающие мерца-

ние, почти свечение, из самой своей глубины. Причудливых форм облака, захваченные врасплох ночным теплом, окостеневшие, превращенные в соляные столбы, как жена Лота, обратившиеся в камень от созерцания лика другого мира, лика Медузы Горгоны.

Тихая песня лагана. Ветер с медвяной росой. Пена, кружащаяся, как перья, в лунном свете. Чудесно пахла ночь.

Какое чудо, думал Сэм. Какое волшебное время! Если бы только Дженни могла все это видеть... Другой мир. Ночные изгороди и лаган. Пена, танцующая над дорогой и полями. И, конечно, она увидела бы, что сделал с ним МФ. Но ей было бы все равно.

В мире достаточно детей, сказала бы она. Шести небесплодных из десяти вполне достаточно. Мир не принадлежит людям, он принадлежит себе. Ему не нужно еще больше людей, вот уже сто с лишним лет как не нужно. Когда людей слишком много, они перестают заботиться друг о друге. Здравый смысл.

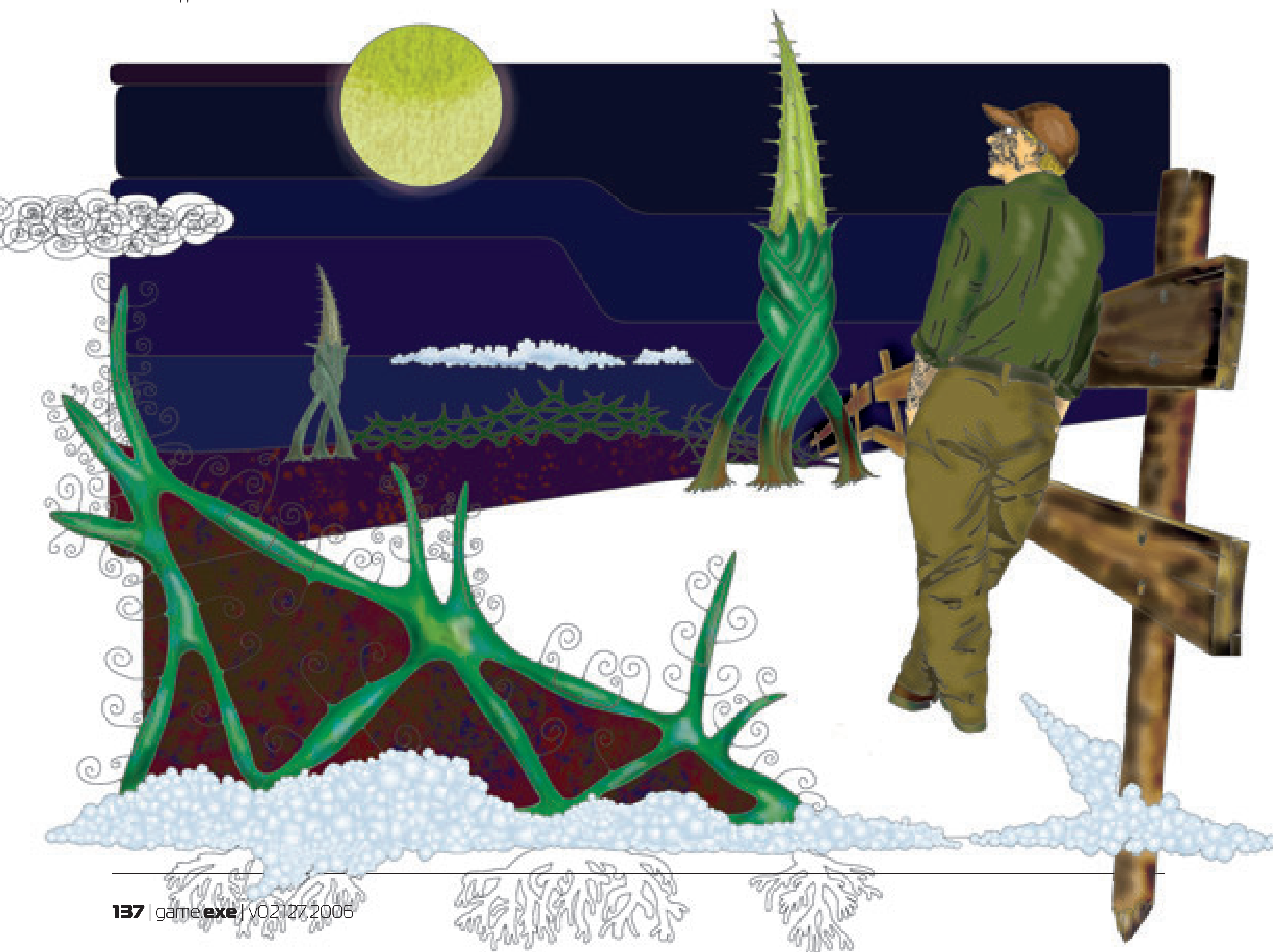
Дженни никогда не заговорила бы о его лице — ну разве что шутя, осторожно... «Мой Тигр. Все равно ты был чересчур уж красивым!»

Она сделала бы его жизнь... легкой.

Сэм разглядывал призрачные изгороди, их извивы и переплетения, складывающиеся в прихотливые узоры, пересчитывал башенки лагана, пока не вышел к буйному великолепию «Нотр-Дама». Он прекратил считать, закрыл глаза и прислушался к неизменному в своей изменчивости плеску лагана, а затем постарался услышать сквозь него шум ветра в настоящих, земных, деревьях. Этот звук помогал ему (Сэм был в этом уверен) удержаться в другом, большом, старом мире.

Нельзя позволить лагану отвлечь его от Дженни. Нельзя. Он думал о ней, пока бродил среди изгородей, он составлял длинный перечень вещей, о которых мог бы ей рассказать. Представлял, что она сказала бы в ответ. «Странно, что начинаешь ценить жизнь, когда она захлопывает перед твоим носом все двери», — любила говорить Дженни. Миофлориновая чума отняла возможность завести детей у большинства европейцев, потом у африканцев, азиатов и далее по списку, закрыла очень важные двери перед каждым — но объединила мир, заставила правительства уничтожить старое оружие. То, которое еще можно было уничтожить.

Дженни внесла бы свежую струю в разговор, изменила бы его течение.



Сэм ухмыльнулся луне. Опять море, вновь жаргон промышляющих кораблекрушениями. Летучая пена реяла над дорогой, сбивалась в клубки, завивалась маленькими вихрями из спор и отмерших частичек изгороди — «лунного шелка», «чешуек», «шелухи». Так много названий! — но, как ее ни зови, чешуя была благополучно мертвой, успокаивающе неактивной химически. Правда, она оказывала какое-то влияние самим своим присутствием. Потому что была неотъемлемой частью ночи. Этой ночи. Его ночи.

Их ночи. Дженни по-прежнему с ним. Его любовь из лагана.

Сэм вдохнул запах свежего улова, вдохнул все, что изменилось в округе. Говард был прав. Ростки и изгороди. Лаган. «Башни», «облака», «соборы» и «клетки». Лучше уж так, чем «молекулярно-кристаллические скеоморфы с инкрементами сложных полимерно-кальциевых амальгамаций...», или как там пишут в сетевых еженедельниках.

И тут собор вздохнул. По-другому не скажешь. Из плеска лагана выделился печальный уходящий звук — ветер и песня лагана после него казались тишиной.

Неужели звук и правда исходил от собора?

Сэм решил, что больше ему идти неоткуда — все зафиксированные аномалии лагана отмечались вокруг больших «облаков» и соборообразных возвышений. «Клетки» и «гнезда», «донжоны» и еще более странные «субдонжоны» никаких звуков не издавали, но вот возвышения иногда вздыхали, трубили, как поющие свои песни киты чужого бездонного океана.

Микрофоны записали «вздох», это точно. Сейчас понаелтят зонды, несмотря на риск сгореть в сторожевом поле. Завтра будет не продохнуть от репортеров, понаедут эксперты.

Сэм подошел к основанию тридцатиметровой башни, запрокинул голову, посмотрел на трехглавную «колокольню», на немыслимые переплетения под «сэлисберийскими колпачками» и ниже, на то место, где у человеческих соборов были бы притвор и двери. Сэм начал обход. Были слышны только плеск и, при большом желании, ветер вдалеке.

В описанных «соборах» не было дверей. Иногда находили неровности — «слепые окна» и «портики», но никаких проемов, никаких пустот внутри. Все вертикальные структуры состояли из сплошного лагана.

Но здесь была дверь: проход под «портиком», щель между разбухшими контрфорсами, полная непроглядной тьмы.

«Но почему сейчас? Почему я?» — взмолился Сэм. И ответил себе сам, в духе Дженни: «А почему бы и нет? Если не сейчас, то когда?» Он ведь уже примирился с лаганом. Ему нравилось ощущать себя богатым, но куда приятнее Сэму было чувство товарищества, которое принес лаган, целый свод причин для совместной деятельности. Но больше он не желал ничего, новых осложнений — особенно. Еще одна старая присказка, включенная в руководство по социальным отношениям, подходила как нельзя кстати: «Только бы не в мою смену!».

Она шла, едва переставляя ноги, ступая странно, неуклюже, впервые шагая, впервые вообще что-то делая. Но она была теплой, живой и вздрагивала под его рукой. **Ей было больно, она была испугана, она отчаянно старалась подражать Сэму. По тропинке они вышли к дому. Это было до того нереально... и притом абсолютно естественно.**

— Иначе нельзя... Потому что готов, — пришли слова, и Сэм, в состоянии крайнего смятения, вдруг понял, что получил ответы на свои немые вопросы.

Разумный, говорящий собор с телепатическими способностями? Это, знаете, слишком. Это даже не смешно.

Но полученные ответы заставили его зайти под «портик», переступить порог, шагнуть в темноту.

Он нашел ее там, в самом дальнем углу «притвора», нашел по слабому свечению ниши, заключавшей в себе последний, немыслимый дар лагана.

Ей никогда не стать красивой — если слово «она» тут вообще уместно. Глаза слишком большие, лицо заостренное, уши и нос слишком маленькие, как у недоделанной модели человека, как у старинной аниме-куклы, как у блестящего розового манекена. Нагое тело гладкое, как пластик, бесполое, без намека на грудь или гениталии, но определенно не детское — не предназначенное для того, чтобы стать детским.

Сэм знал, кем ей предначертано стать.

— Ты не Дженни? — он не мог не спросить.

— Нет, — прозвучал ответ в его голове.

— Но ты похожа на нее. Чуть-чуть.

— Были — твои мысли — там, — на этот раз, сосредоточившись, она ответила вслух, мучительно, осторожно, как если бы речь причиняла ей боль. Показалось или на лбу создания действительно выступил пот, признак паники, отчаянных усилий? — Я знаю: Дженни.

— Знаешь!

Манекен нахмурился, явно запутавшись, встревожившись. Его лицо исказилось.

— Это было — там. Там. Я-якорь?.. — Вроде бы вопрос.

Ох. Надежда Сэма угасла, восхищение ушло, отхлынуло, а потом накатило снова — и на этот раз то было действительно восхищение событиями странной, почти волшебной ночи.

— Кто ты? — спокойно, тихо спросил он. — Что ты?

— Твое?.. — Опять, почти вопрос. Существо, казалось, было шокировано происходящим не меньше Сэма, хотя этот шок объяснялся не только испугом, но и восторгом. Радостью быть здесь. Быть потерянным, оставленным, но оставленным где-то. Хоть где-нибудь.

Сэм, сам того не желая, отступил на шаг, потом еще на один, и еще, пока не вышел из собора и из-под «портика». Ему тоже нужно было зацепиться — хоть за что-нибудь. Он посмотрел на собор, на коралловые изгороди, уходящие в мрак. Теперь он понял все. И у других были гости. Вот что на самом деле искали эксперты АЧП. Подвижные проявления. Признаки жизни. «Соборы» таили в себе пассажиров из другого мира.

Что же делать? Всем рассказать? Поделиться этим страннейшим, важнейшим открытием... нет, не открытием... даром, благодатью? Ночью спутники просматривали поверхность не хуже, чем днем, но Сэм и это создание — Кайри? — имя всплыло само собой: Кайри! — были ВНУТРИ лагана, среди его усилившегося плеска и медвяной росы, пахнущей, как никогда раньше, среди самой буйной круговерти летучей пены, что только видел Сэм, среди ярчайших сполохов неверного

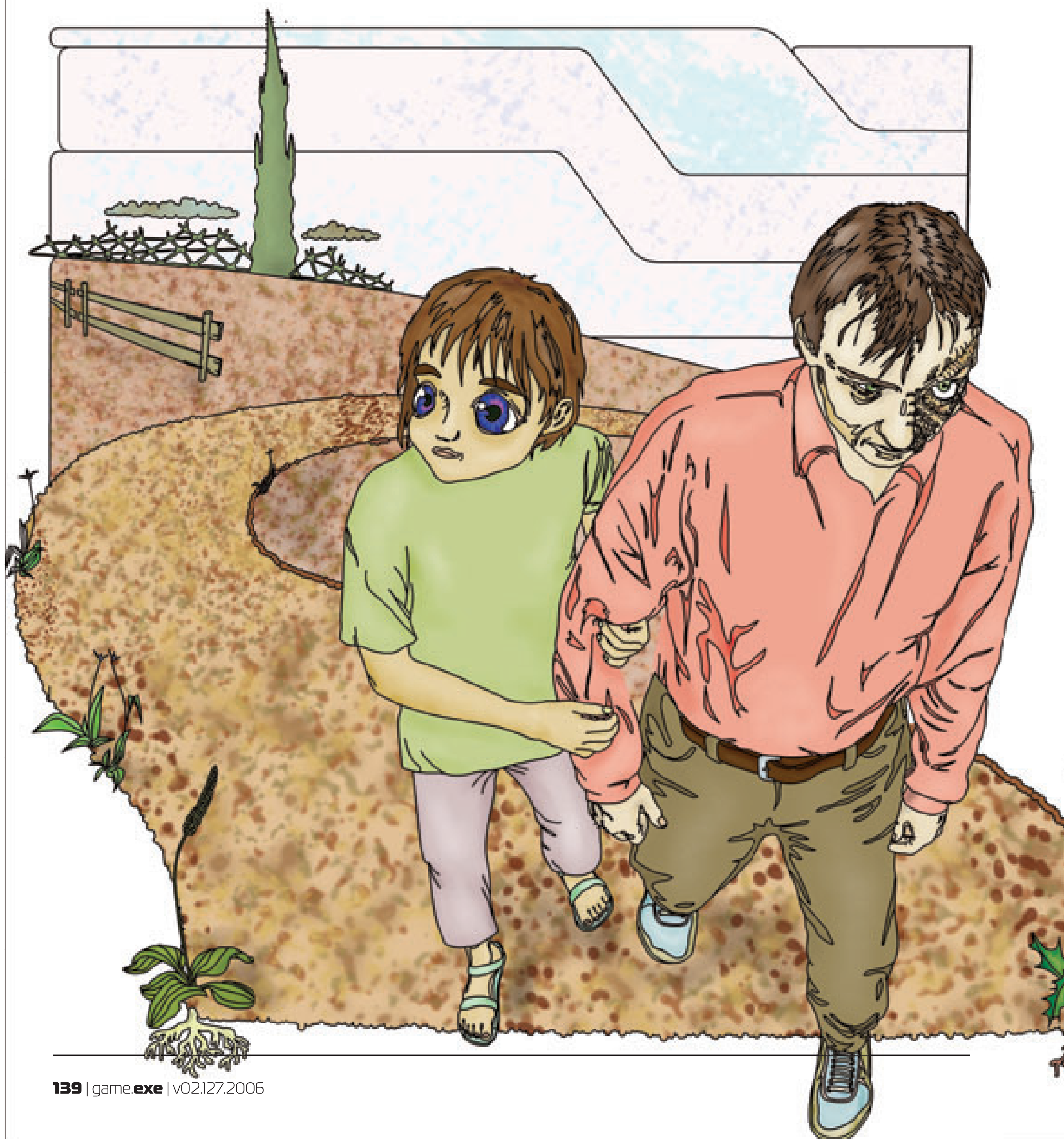
света, когда-либо пробегавших по изгородям. Вспышки танца лагана, его румянец. Семафоры снов. Прилив чужого моря, несущий с собой дары.

Он заставил себя вернуться во тьму. Так надо. Нельзя упустить возможность. Сэм еще не знал, какую именно... но возможность была.

— Кайри? — Сэм дал ему имя. Дал ей имя. Позвал ее. Что еще ему оставалось?

Она, обнаженная, ждала его у стены.

— Кайри? — позвал он снова, подошел, набросил ей на плечи свой халат, укутал ее. Как еще он мог поступить?



Он сам не заметил, как вывел ее в ночь, поддерживая и успокаивая. Она шла, едва переставляя ноги, ступая странно, неуклюже, впервые шагая, впервые вообще что-то делая. Но она была теплой, живой и вздрагивала под его рукой. Ей было больно, она была испугана, она отчаянно старалась подражать Сэму. По тропинке они вышли к дому. Это было до того нереально... и притом абсолютно естественно. Ты делал то, что было нужно.

Это казалось правильным, это было нужно ему: Сэм постелил ей в комнате Дженни, на кровати Дженни, там, где Дженни провела свои последние дни, перед тем как ее отвезли в больницу, откуда она уже не вернулась. Но этим он не ограничился. Презирая сам себя, он расставил в комнате фотографии и голографические снимки Дженни — на тех местах, где они стояли раньше. Заставил себя так поступить. Он ненавидел все это, но желал, отчаянно желал узнать, чем — или кем — эта новоявленная Кайри стремится стать.



На следующее утро она все еще была с ним. И, как ни чудесно, как ни отвратительно, на ее похожем на детский рисунок лице, казалось, проступили черты Дженни. Не почудилось ли? Не слишком ли он этого желал? Может, игра света?

Казалось, Бен Корбен был рад видеть Сэма и Говарда. Из своего шезлонга на крыльце он следил за их приближением и даже улыбнулся уголком рта, когда Говард поздоровался и представил ему Сэма. Он едва мог говорить, и ответа на излюбленный вопрос Сэма («ты слышал, чтобы кто-нибудь находил в лагане что-то живое?») пришлось ждать целую вечность.

— Че-то, — наконец выдавил Корбен. — Раз-вы. Пока все. Сиделка принесла чай, помогла Корбену управиться с чашкой и сухариками.

Сэм, чувствуя себя чудовищем, жестоким и испорченным, принес еще фотографии Дженни и развесил их по стенам, а одну поставил на тумбочку у кровати.

Это всего лишь любопытство, твердил он. Но это также и острая нужда, пусть Сэм и запрещал себе так думать. Он просто должен был... увидеть.

Никто не заметил их первую встречу. Во всяком случае расспросов не было, эксперты АЧП его не беспокоили, никто не интересовался странным разговором или даром, принесенным лаганом глубокой ночью. Казалось, лаган все это скрыл: заглушил плеском, растворил в медвяной росе. Может, в этом и было их предназначение. Камуфляж. Сокрытие пассажиров. Чтобы все происходящее было сугубо личным делом. Как знать?

Он помогал ей стать человеком.



В последующие дни Сэму было тяжело работать в изгородях, тяжело говорить, поддерживать непринужденную беседу, зная, что в доме, среди книг и голограмм, спрятана она, исследующая его мир, учащаяся быть человеком. Она уже могла есть и пить самостоятельно, хоть и без признаков удовольствия. Она фиксировала, впитывала окружающее. Становилась. Единственное подходящее слово.

Друзья замечали его рассеянность, но относили ее на счет рецидива, позволительного для знаменитого МФ-отшельника, великого Тигра из Тилби. В эти дни Сэм тоже кое-чем становился. Он, хоть и с трудом, делал и говорил правильные вещи, оставался вежливым, приятным в общении, но чувствовал себя как на уроках социальных отношений: снова и снова сдававшим каждый модуль программы, каждое упражнение «лицом к лицу», каждый гражданский диалог. Полезные инструменты для миллиардов политкорректных, обезличенных Сетью обитателей всемирной деревни. Слова, слова, слова. Сэм ненавидел их, но держался.

Он вновь обрел Дженни — так, как не чаял ее обрести. Как поворачивающийся вслед за солнцем цветок, как послушный ветру флюгер, он полностью отдался тому, что было для него естественно. Кайри была отсюда, из этого места, этого времени, но в ней было что-то от Дженни. Как и пелось в той старой песне. Любовь из Лагана...

Слова песни звучали для Сэма по-новому, когда он шептал ее среди изгородей, росших под окном Кайри.

Поющий Лаган, водный ток —
Дом лилии речной,
В чьем взоре сумеречный рок,
Чья тьма хранит покой,
Она мила мне, лэнанши,
Душе желанен плен,
Мне не нужны свобода, жизнь —
Любовь царит над всем.

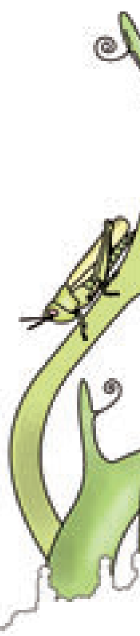
Уже журчит жучиный хор,
На вечер сон нагнав,
А я смотрю на задний двор,
Где средь цветов и трав
Меж звонких от цикад камней
Ей пла́вник разожжен.
Негромка и ночи́ нежней
Песнь той, в кого влюблен.

И все же, в глубине души оставаясь скептиком, Сэм не желал превращаться в ослепленного любовью идиота. Занимаясь с Кайри, делая новые фотографии, снимая голограммы, он старался рассматривать это конкретное посещение в контексте изучения лагана.

В жизни Сэма выделились две главные фазы. Первая: он сидит напротив посланной ему куклы в ее комнате с занавешенными окнами, целеустремленный, сосредоточенный, жадно выискивающий новые проявления Дженни. И вторая: он изучает посвященные лагану сайты, просматривая все, от сдержанных высоконаучных работ до дичайших любительских теорий, надеясь найти что-то, что угодно, что может послужить ключом к разгадке.

Информации было много, в основном категории «я знаю парня, брат которого однажды видел лаган», и Сэм был готов согласиться с теорией заговора, согласно которой Всемирное Правительство намеренно мутило воду, прятало редкие жемчужины истины под разнообразным мусором.

В конце концов, конечно же, он обратился к своему одержимому зарослями другу, как бы невзначай подняв тему во время утреннего обхода.



— Говард, если не обращать внимания на официальную статистику, ты слышал, чтобы кто-то находил в лагане что-нибудь живое?

— Не считая сам лаган? Ничего крупнее микроба.

— Но а неофициально?

— Слухами земля полнится. Люди говорят одно, ООН — другое. Но, Сэм, если кто-то что-то нашел, то как он умудрился это скрыть? С таким количеством ростков? Кто-нибудь да проболтался бы.

— А если гостей специально прячут?

— Не сходится, — потряс головой Говард. — Уж кто-нибудь да позарился бы на деньги и славу, пошел бы не к властям, а прямо к репортерам. Один раз такое случилось бы, и все.

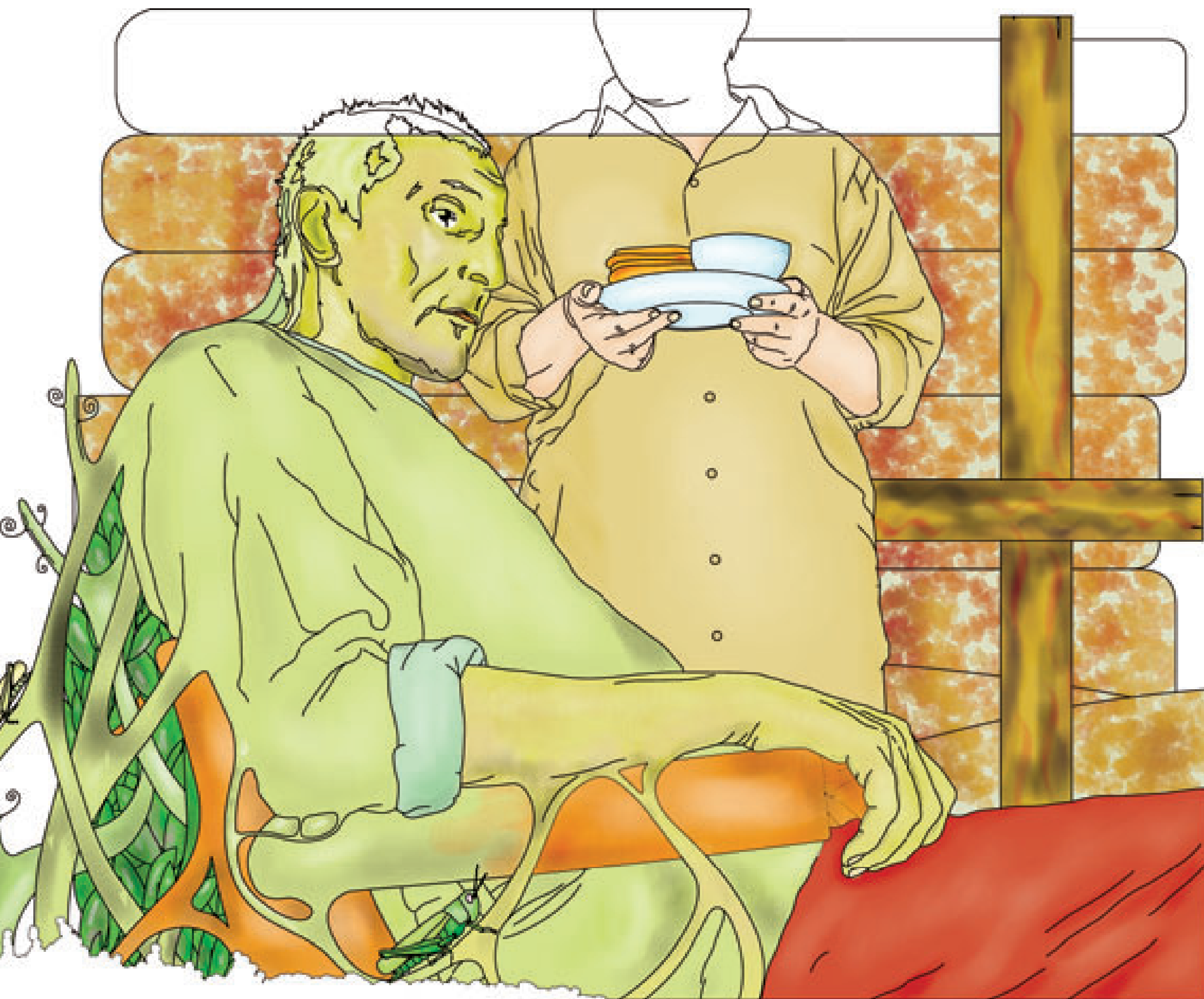
Сэм не рискнул уточнить свой вопрос, не спросил «а что если этими гостями были люди, которых любили? люди, вернувшиеся из-за грани? люди, дорогие сердцу?» Он делал вид, что предмет разговора его особенно и не волнует, что они просто болтают, как любил говорить Говард, от делать нечего.

— А ты когда-нибудь встречал кого-нибудь, кто говорил, что видел гостя?

— Еще бы. Бэнкрофт, например. Но он всегда что-нибудь болтает о лагане. А с Корбеном, соседом Салли Джули, приключился удар, но Салли в это не верит. Она считает, что лаган сделал с ним это в отместку за то, что Корбен что-то нашел.

— А можно навестить Корбена?

— Можно. Я его знаю, живет в соседнем графстве, час езды. Захаживаю к нему иногда. Говорю только я, хорошей беседы не получается, но... Вы с ним похожи. Он тоже сам ловил лаган. Могу тебя подвезти.





Казалось, Бен Корбен был рад видеть Сэма и Говарда. Из своего шезлонга на крыльце он следил за их приближением и даже улыбнулся уголком рта, когда Говард поздоровался и представил ему Сэма. Он едва мог говорить, и ответа на излюбленный вопрос Сэма («ты слышал, чтобы кто-то находил в лагане что-нибудь живое?») пришлось ждать целую вечность.

— Че-то, — наконец выдавил Корбен. — Раз-вы.

Пока все. Сиделка принесла чай, помогла Корбену управиться с чашкой и сухариками.

Сэму это было на руку. Он успел как следует осмотреть участок Корбена, увидеть, во что однажды превратится его собственный лаган.

Наконец Говард снова задал вопрос — как будто впервые.

— Ты находил в нем что-нибудь, Корбен? что-нибудь живое? — он махнул рукой в сторону голых, осыпавшихся изгородей, развалин башен, провалившихся донжонов. Запорошенные трухой поля, переплетения сухих ветвей, похожие на рамы воздушных змеев, изодранные обрывки былых узоров, потрескивающие, поскрипывающие на ветру, постепенно распадающиеся в пыль.

— Не-е-ет, — ответил Корбен, по-прежнему медленно. Его морщинистое лицо казалось необычайно спокойным, просветленным, ЗНАЮЩИМ.

Сэм оглянулся на то, что было его миром, увидел все это в последний раз — и шагнул в узкий проход. **Собор сделал то, что должен был сделать, — может, осознанно, может, нет...**

— Это очень важно, Бен, — сказал Сэм. — Это... это очень важно для меня. У меня выросли изгороди. Я не ждал этого. Даже и в мыслях не было. Но мне кажется, в них что-то есть. Оно зовет меня по ночам.

Он старался не разболтать все. И Говард, благослови его Господь, поддержал Сэма, не развернулся, не набросился на него с расспросами. Настоящий друг.

Корбен мигнул, посмотрел на мертвое поле, на котором, по словам Говарда, всего два года назад рос лаган.

Сэм вновь обратил внимание на то, как спокоен, как умиротворен этот человек. Возможно, так на него повлиял сердечный приступ, возможно, последующее лечение, но казалось, что он был абсолютно равнодушен к окружающему миру, словно повидал на своем веку достаточно чудес, словно...

И тут он понял. Ну конечно! Как Кайри. Корбен был похож на Кайри. Медлительный. Осторожный. Сдержанный в мимике и движениях. В точности как Кайри. Разумеется!



Все было так очевидно. Вернувшись домой, Сэм убрал все фотографии, голограммы и зеркала, позволил Кайри стать тем, чем она... чем оно давным-давно хотело стать. Убрав последние снимки, принеся кресло и усевшись напротив куклы, Сэм увидел в ее глазах что-то, похожее на облегчение.

Закончи, думал Сэм. Сказать это вслух он боялся. Закончи становиться тем, кем ты уже почти стал.

Так легко было сидеть здесь и смотреть, как это происходит! Кайри никогда не пыталась быть Дженни, она не была подарком страдающему вдовцу.

Не Кайри. Кэдри.

Сэм вспомнил, как вел себя. Днем он думал о Дженни, ночью, к великому счастью, не думал о ней, забывался сном. Только в снах он был самим собой. Днем он делал из Кайри Дженни, но ночью — то, чем Кайри хотела стать с самого начала.

Бедняжка. То одно, то другое. То красота Дженни, то обезображенная физиономия Сэма. Красавица, чудовище, несчастное, чужое существо. И ведь оно так старалось.

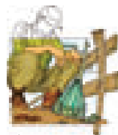
Двери распахивались перед Сэмом одна за другой. Он увидел все. Его цель, его смысл. Я стану тобой, дабы ты мог стать свободным. Мог уйти, забрав с собой...

Какой неуклюжий, грубый способ! Как плохо... нет! как хорошо, естественно все происходит, словно цветок растет в саду: с одной стороны, дикий, неуправляемый сад, с другой — разумное существо, заблуждающееся, но отчаянно пытающееся до тебя достучаться. Надо их соединить. Срастить два мира.

Не суть, чем оно было. Вот то, что оно было, — важно.

Сэму пришлось помогать. Сидеть в кресле. Делать снимки своего обезображенного, покрытого красными полосами лица (как бы они смеялись, застав его за этим занятием!), стараясь не думать о Дженни — пока, только пока.

Ради Кайри. Какая ирония. Сколько раз он стоял перед зеркалами и хохотал, вспоминая старую историю: что за дверью — женщина или тигр? Сейчас он играл обе роли: показывая Кайри тигра, в мыслях старался быть для Кайри таким же, какой была Дженни. Он отдавал всего себя. Растрачивал с безумной щедростью. И женщина, и тигр.



Две недели спустя, в полночь, в ярком лунном свете, Сэм стоял перед «Нотр-Дамом», обдуваемый ветром с запахом медвяной росы, омываемый пеной, позволяя плеску взять себя, вести, поглотить. Конечно, это были части схемы — направляющие дорожные знаки.

Кайри был на месте, в доме, обезображенный, завершенный, одновременно жалкий и великолепный. Когда его найдут, им покажется, что он перенес удар. Это объяснит неуклюжесть движений и отсутствие членораздельной речи. Когда-нибудь они обнаружат (а на самом деле просто выдадут желаемое за действительное) те черты Сэма Кэдри, которые во время подготовительного периода так и не смогли воплотиться. Дружба позволит им увидеть Сэма в том, что осталось, они никогда не заподозрят, что Сэма тут нет.

Сэм оглянулся на то, что было его миром, увидел все это в последний раз — и шагнул в узкий проход. Собор сделал то, что должен был сделать, — может, осознанно, может, нет... Но все получилось естественно, само собой.

Сэм почувствовал, как меняется, становится... тем, чем ему следовало стать в этот миг, между мирами. Поднимаясь, он услышал слова, неизменные во всей этой изменчивости. «Мне не нужны свобода, жизнь...» Воспоминаний вполне достаточно. «Любовь царит над всем...»

Сэм прижал Дженни к себе, так ясно, так твердо, как только мог, и поднялся с беспокойного дна к усиливающемуся другому свету чужого дня.

Перевод с английского НИКОЛАЯ.ТРЕТЬЯКОВА и АЛЕКСАНДРА.БАШКИРОВА

Иллюстрации СТАНИСЛАВА.БУРНАШЕВА



С Новым годом, а также!

Добрый день, дорогие мои сотоварищи! Во первых строках письма именно что поздравляю с праздниками. Дожили.

Держу в руках январский номер. Приятно (эссе о тактильных отношениях с журналом чуть ниже)! И тут наваливаются вопросы и комментарии. Почему «Khazhinsky's»? День рождения? проспорили? или каждый номер теперь будет с персональным посвящением? Далее — новый дизайн. Приятно видеть умение, поменяв в очередной стилистику, не потерять стиля. Формат «четыре рецензии на разворот» — супер. Экономия места и времени. Тем более что многие игры большего и не заслуживают, и очень, бывает, переживаешь за автора, который пишет про какой-нибудь Railroad Tycon на три полосы и ДАВИТ, ДАВИТ из себя заветные килобайты. Маленькая победа. Ура. Далее. Кажется, повысилось даже самое качество печати (скриншоты, в частности. Ведь не может же так быть, что во ВСЕХ играх разом улучшилась графика)... А что опять с Машей? Хватит нас мучить, ибо мы сызнова полюбим эту милую девушку, чтобы спустя какое-то время вновь удариться о суровую правду. Я понимаю, что эта интрига, завершись она раз и навсегда, будет стоить вам половины аудитории, но все же... Неужели в Париже больше не осталось непродажных женщин?

Теперь к обещанному.

Читатель, как следует из названия, чаще всего воспринимает журнал как набор текстов (не будем сильно бодрийярствовать, но ясен пень, что картинки это тоже текст). Мне кажется, теперь пришла пора поговорить о Game.EXE как об особом физическом объекте. Итак, в конце каждого месяца, передав 130 рублей в киоск на площади, я получаю на руки завернутые в целлофан Журнал и Диск. Поскольку я иду на работу, стоять у киоска и рассматривать обложку некогда, смотрю и сдираю обертку уже по дороге; от киоска с урной я отошел шагов на тридцать, поэтому кусок целлофана (не бросать же на улице!) и диск отправляются в портфель. В руках — плотная бумага, покрытая краской, семьдесят листов. Удобнее всего свернуть Журнал в трубу, руке приятно, и прохожие не заглядывают «что там у него». Стоя в транспорте и держась одной рукой за поручень, Журнал особо не почитаешь, но приходится. Ибо до дома не утерпеть. Дома Журнал успеет побывать везде — на столе, на диване, в туалете (это, кстати, не позор, а честь, у нас полстраны таких интеллигентов), в ванной, на кровати, на полу, прислониться к монитору и т.д. Он будет изогнут во все стороны, на нем даже могут появиться пятна от еды... Потом, спустя дня три, придет время лечь на полку, в стопку себе подобных, затем будет еще одно-два возвращения к недопрочитанному, и, наконец, приключения очередного номера прекратятся до того момента, пока не приспичит «полистать что-нибудь из старенького». Это особое удовольствие, но об этом в другой раз. Думайте о нас, думайте не только о том, ЧТО мы читаем, но и КАК мы это делаем. Я настаиваю на Game.EXE Mini, как у Cosmo, ибо там будущее. Держу вас в своих крепких руках. Всего хорошего!

Лев Долганов, Екатеринбург.

О тебе

Старый друг, журнал Game.EXE, перенес пластическую операцию, и я не мог не зайти в гости, не спросить о самочувствии, не высказать восхищение новым видом и стилем: в руках букет цветов, пакет с коробкой конфет и бутылкой чилийского вина, уже поднимаюсь на лестничную площадку...

Наша дружба началась в 1997-м. Точно помню, что на обложке первого номера, который попал мне в руки, был оскалившийся чертяка, из пасти которого вылетал тогдашний фетиш, тотем и табу одновременно, Diamond Monster с чипом 3dfx на борту. Я, стало быть, не застал «Мармелада хлопушек», но все же и восьми прошедших лет вполне достаточно, чтобы заметить: видел многое... Чтобы не извиняться беспрестанно далее, сразу скажу, что от имени всего круга читателей журнала, социального слоя, расы или конфессии вещать не могу, излагаю только свое собственное, бесконечно дорогое себе самому мнение. Если оно по странному стечению обстоятельств не совпадет с мнением редакции, редакция, не обессудь!

Обновленный стиль братского по разуму издания мне угодил, обложка стильная, основной шрифт выбран приятный, современный, но без безумства, это удачно. Вы ведь все-таки не периодика для компьютерных дизайнеров, чтобы печататься красным шрифтом по зеленому полю с диагональными синими полосками. И именно поэтому прошу вас ради нашей древней дружбы решительно отказаться от подчеркнутого шрифта, изнуренному офисному работнику это напоминает режим правки MS Word, будь он трижды неладен.

Не сразу разобрался, но потом все же принял и полюбил новую структуру рубрик. Мое «оно», это уже экспериментально доказано, совершенно не совпадает с «ид» авторов журнала, поэтому на сей раз от попыток понять, почему название рубрики .NEWgame/Insane должно ассоциироваться с новостями консольного мира, а .NEWgame/Hard — с интервью разработчиков, я отказался сразу и бесповоротно. В конце концов, эмпирические методы тоже часто двигали науку вперед не хуже аналитических. После некоторых усилий я понял, что к чему, и теперь люблю журнал, где Диму Лаптева надо искать в разделе .SYSTEM. А скажи все же, дорогая редакция, какой силы, какого накала была бы интрига, если бы ты взяла, да и назвала рубрику .LOADgame «Обзорами»? Ух, какой был бы шок и эпатаж. Не стоит попробовать, как думаешь?

А вот за что голосую всеми четырьмя когтистыми бронированными лапами и хвостом, увенчанным тяжелым шарообразным наростом с шипами, это возвращение скриншотов на их законное место, в игротекст. В наше время, дорогая р., когда уже и лицензионный Adobe Illustrator стоит на каждом втором домкоме, снабдить пресс-релиз игры умопомрачительно выглядящими изображениями ее героев в исполненных подлинной экспрессии позах может даже самая нищая как кошельком, так и духом компания. Стоит ли в таком случае перепечатывать этих красавиц и воинов, эти автомобили и корабли, если один старый добрый скриншот сразу же или выдаст с головой нищету, или с достоинством подчеркнет богатство антуража рассматриваемой игры. Пусть же космические корабли бороздят новую сцену Большого, а страницы .EXE пусть расцвечивают скриншоты, скриншоты и еще раз скриншоты!

Не опуская лап и хвоста, приветствую новые рубрики — извини, дорогая, я назову их так, как понимаю: «Рассказ» и «О разработчиках». Хорошая идея, неприятно только видеть мерзкую, беспардонную физиономию Дэйва Перри, но и такой пример тоже весьма поучителен. Рубрики отличные, оставьте их, пожалуйста, по крайней мере до следующей смены имиджа. Сразу вспоминается «Химия и жизнь» советского периода, в которой я прочитал первый рассказ Пелевина «Отшельник и Шестипалый», бывал там и Брэдбери, Стругацкие заглядывали... Отличный был журнал, и вы выбрали верный курс.

Одно решение для меня находится в области безразличного равновесия: вместо одного обзора авторства герра Вершинина появилась подборка новостей. И то было хорошо, и это славно.

И вообще, все это по-прежнему интересно, как и раньше, как и год, три, восемь лет назад. Потому что журнал попрежнему наполнен страстью к нашей общей беде, нашей постыдной проблеме, нашему смешному хобби — компьютерным (консольным, электронным, видео) играм. И это не расхристанная любовь неофита, но зрелая, изощренная страсть знатока, ровное пламя желания коллекционера, знающего, что ему осталось 10 лет и 3 месяца до того момента, когда у него накопится достаточная сумма для покупки «Голубого Маврикия»; покупку эту ничто не может приблизить, но и ничто не может отложить; и лишь эту марку он купит, сколько ни тряси перед его глазами полными альбомами других знаков почтовой оплаты. Такую страсть нельзя не уважать, дорогая редакция.

…Журнал менялся все это время, за заслуги перед отечеством Николая Радовского переименовали в Дмитрия Лаптева, постоянные читатели перешли от употребления спирта с порошковым соком к «Хеннеси» VSOP, но цель, с которой одни журнал из месяца в месяц пишут, а другие читают, остается неизменной — обсудить (осудить, обнудить) КИ и подобные им развлечения. Можно посвящать тему номера размножению представителей отряда однопроходных, можно печатать весь журнал зеркальным шрифтом, можно инвертировать цвета на скриншотах, но от журнала с названием Game.EXE я, один из 32600 твоих читателей, ожидаю новостей из мира игр. Рецензий, предварительных впечатлений, скриншотов, рейтингов, рекомендаций железного отдела, интервью с разработчиками. Да-да. Как некий бонус я готов принять авторские колонки твоих прекрасных журналистов, дорогая редакция, но главное для меня это игры, волшебные, непередаваемо прекрасные, непреодолимо манящие.

Вот, собственно, и все. Резюмируя: журнал замечательный, новый дизайн хорош. Про консоли писать можно, фото и биографии разработчиков публиковать хорошо, рассказы печатать здорово. Если можно, верните рубрику о дизайне уровней, это было интересно (за исключением невероятно растянутого повествования о «Блицкриге», это было непереносимо по форме). И главное! Никогда, слышишь, дорогая редакция, никогда, ни при каких обстоятельствах не читай и не печатай письма читателей. Это, как правило, безграмотные, ограниченные люди, которые не знают, что хотят сказать и куда заведет их бессвязный монолог. А если страсть к публичным дискуссиям в них непреодолима, пусть звонят на радио «Шансон» и высказывают свои мыслишки о журнале там.

Илья Сирота, Москва.

Бесценные Лев и Илья, спасибо! Вы лучшие .EXE-читатели этого загадочного месяца — декабря, переходящего в январь, который отчего-то зовется на обложке «февралем». Не потому, что сказали приятное, нет; просто без таких людей, как вы, не было бы этого журнала. Не-бы-ло-бы. А посему, в знак нашей многолетней дружбы, примите от Дорогой Редакции скромный подарок — фирменные гимнастерки.

.FEEDBACK